KATHARINE BRIGGS

QUIÉN ES QUIÉN EN EL MUNDO MÁGICO

Hadas, duendes
y otras criaturas sobrenaturales

La creencia en hadas y otros seres mágicos hunde sus raíces en la noche de los tiempos y el recuerdo de esta creencia persiste en lo más profundo de la psique humana. En toda Europa, el pueblo, y en especial las comunidades rurales, ha conservado hasta hace muy poco tiempo una gran riqueza de tradiciones relativas a estos seres, que adoptan una enorme variedad de formas y que pueden ser buenos o malos, perjudiciales o benéficos, pero a los que en cualquier caso hay que tratar con suma prudencia, pues ofenderlos puede ser muy peligroso. Para protegerse de ellos o para ganarse su favor, había muchos amuletos, gestos rituales, etc., en los que el pueblo confiaba ciegamente. Y es que la relación entre hadas y humanos era compleja, a menudo de mutua dependencia y regida por unos parámetros que no eran los de la vida habitual, ya que el mundo de las hadas tenía sus propias leyes, muy distintas de las nuestras.

El increíble mundo de las hadas, los duendes y otras muchas criaturas sobrenaturales se despliega en este libro con todo su poder de fascinación. Katharine Briggs, autora, entre otros muchos libros, del muy importante *Diccionario de las Hadas*, publicado en esta misma colección, es una autoridad mundial sobre el tema. Su erudición y su familiaridad con el mundo de las hadas garantizan la fiabilidad y el interés de esta obra.

KATHARINE BRIGGS

QUIÉN ES QUIÉN EN EL MUNDO MÁGICO

Hadas, duendes y otras criaturas sobrenaturales

Ilustraciones
de
Yvonne Gilbert

Traducción
de
Silvia Komet

ALEJANDRÍA

José J. de Olañeta, Editor

© 1988, Kestrel Books
© 1979, Katharine Briggs
© 1979, de las ilustraciones, Y. Gilbert
© 2006, para la presente edición,

José J. de Olañeta, Editor
Apartado 296 - 07080 Palma de Mallorca (España)

ISBN: 84-9716-480-6
Depósito Legal: B-9588-2006

Impreso en Limpergraf, S.L. - Barcelona
Printed in Spain

Dedico este libro a mi querida
Katharine Law, que siempre supo
la mejor forma de guiar y animar
al escritor en su trabajo.
Y para decir la verdad,
supo también aplaudir y ayudar al artista.

NOTA DE LA TRADUCTORA

Los seres mágicos que aparecen en este libro son, en su mayoría, personajes de la mitología celta, una de las más ricas de Europa por la variedad de sus historias fantásticas, y el resto, criaturas sobrenaturales de tradición anglonormanda, sajona y picta. En la medida de lo posible he optado por traducir sus nombres y, en otros casos, sobre todo cuando éstos eran propios, los he mantenido, respetando sus formas tradicionales gaélicas o inglesas.

Las poesías y canciones populares, que en el original se citan en las distintas formas dialectales del inglés de Irlanda, Escocia y Gales, las he traducido tratando de respetar la rima o por lo menos el ritmo, para que no pierdan su musicalidad y sabor tradicional.

INTRODUCCIÓN

Este libro es la versión resumida de *A Dictionary of Fairies* (Diccionario de Personajes Mágicos). Contiene menos personajes que aquél, pero algunos apartados son más largos, porque tienen más anécdotas y cuentos. Si se quiere ampliar información sobre las opiniones que sostienen los folcloristas que investigan las creencias en personajes mágicos, o la opinión que tiene la gente del campo que cree en las hadas, se puede consultar el citado diccionario.

En las Islas Británicas existen criaturas mágicas de todo tipo. Algunas son buenas y otras malas. (En Escocia se las llama *«Seelie Court»* y *«Unseelie Court»**.) Están las grandes y las pequeñas, las bellas y las feas, las solitarias y las que van en grupo. Algunos de estos personajes consiguen tener una apariencia bella mediante hechizos —en esto consiste el mágico poder que hace que los seres humanos vean lo que estas criaturas quieren, por medio de una especie de ilusión óptica—, pero para quien tenga los ojos bien abiertos por habérselos untado con ungüentos mágicos, estos seres pueden parecer marchitos y arrugados. Hasta la apariencia de la comida y los caballos mágicos puede ser transformada mediante estos poderes. Según las antiguas creencias, había muchas cosas con las que se debía ser precavido, incluso si se topaba con un hada buena. Por ejemplo, el transcurrir del tiempo era diferente en el País de las Hadas; las personas que creían haber estado bailando durante media hora, al regresar se encontraban con que en la tierra había pasado un año, o tal

* En esta traducción se las llama Corte de los Buenos y Corte de los Malos respectivamente. (N. del T.)

vez dos siglos; si comían allí, nunca más podrían salir, porque ellos mismos se convertirían en seres mágicos. Las hadas bondadosas a veces ofrecían preciosos regalos a los mortales; pero si no se guardaba el secreto y se hablaba de ellos, podían llegar a desaparecer. De vez en cuando, los duendes y las hadas también trabajaban para los hombres y los ayudaban de diferentes maneras, pero si se los vigilaba o se los espiaba, podían marcharse y no volver nunca más. Eran personajes muy secretos.

Antiguamente casi toda la gente del país creía en los personajes mágicos y pensaba que lo más prudente era ser precavido y no ofender ni siquiera a las hadas buenas. Para protegerse de los personajes malignos, utilizaban todo tipo de hechizos y amuletos: objetos sagrados, como una cruz o una Biblia o incluso una página de las Sagradas Escrituras, agua bendita o un mendrugo de pan, ya que los seres mágicos eran paganos, y también objetos de hierro, especialmente un cuchillo o unas tijeras, porque estos seres provenían de la edad de piedra. Había además ciertos árboles y plantas que servían de protección contra ellos: el fresno, el serbal, la verbena y el trebol de cuatro hojas. Tampoco podían cruzar los cursos de agua que iban en dirección al sur y se los ahuyentaba si uno se arrodillaba y rezaba, como hizo la pequeña Gerda en «La Reina de la Nieve». En este libro se describen muchos de estos métodos, pero como se podrá ver, se pueden cometer errores hasta con las hadas buenas. La gente, aunque las temiera, se encariñaba con estas criaturas y las quería por su forma alegre de hacer las cosas. Muchas danzas y ademanes, según se cuenta, fueron aprendidos escuchando la música que salía de las colinas mágicas.

Las hadas, por su parte, parece ser que dependían mucho de los seres humanos. Necesitaban las nodrizas y las comadronas de los mortales para que las ayudaran en el alumbramiento de sus hijos. Su propia comida no era muy nutritiva y tenían que extraer la sustancia de la comida humana, muchas veces robándola. Seguramente pensaban que tenían derecho a hacerlo, ya que eran espíritus de la fertilidad que hacían espigar el trigo, madurar las frutas y brotar las flores de sus capullos, vistiéndolas con sus espléndidos colores. Hay alguna gente que todavía cree en ello, pero la mayoría de nosotros, cuando decimos «este no es un cuento de hadas de verdad», queremos decir que no es uno en el que realmente se haya creído alguna vez, sino que se trata simplemente de una bonita fantasía inventada. Hubo muchos cuentos de este tipo inventados a principios de siglo y no hay unanimidad sobre ellos, pero los que fueron creados por personas que habían oído contar antiguos cuentos por boca de los campesinos, o que estudiaron el tema seriamente, como Georges Macdonald o el profesor Tolkien, son muy diferentes. Los cuentos relatados por este tipo de escritores se presentan rodeados por un sentido de realidad, como si pudieran penetrar en la mente.

Algunas de estas creencias mágicas son muy antiguas. En las crónicas medievales escritas por monjes a principios del siglo XII, se encuentran cuentos que son ejemplo de ellas. Uno de estos relatos, «El Rey Herla», incluido en este volumen, habla de la diferente forma del transcurrir del tiempo en el País de las Hadas. Hay otro acerca de un animal-duende llamado Grant y un tercero sobre un niño llamado Elidor que estaba haciendo novillos cuando, de pronto, fue llevado por unos duendecillos al País de las Hadas, situado bajo una cascada; allí estuvo yendo de un lado a otro con toda libertad, hasta que robó una pelota de oro y decidió ir a mostrársela a su padre. Desde entonces nunca más consiguió encontrar el camino de regreso a tan maravillosa tierra. Años más tarde, cuando el niño ya se había convertido en sacerdote, contó muchas cosas sobre aquel país y los pequeños perros y caballos que tenían, y se sintió profundamente apenado por lo desagradecido que había sido con aquella bondadosa gente diminuta.

Espero que usted disfrute del libro. Tal vez se convierta en folclorista y se dedique a recopilar cuentos y a contárselos a otra gente.

KATHARINE BRIGGS

NOTA: A lo largo del texto encontrará los nombres de algunos personajes escritos en letras mayúsculas. Eso significa que hay un apartado en particular dedicado a ese personaje y, si desea ampliar información, podrá buscarlo por orden alfabético en el libro.

QUIEN ES QUIEN
EN EL MUNDO MAGICO

A

Anciano de Cury (Old Man of Cury). Érase una vez un viejo pescador de Cury que una tarde, cuando regresaba a su casa, cerca de la Ensenada de Cove, vio a una chica sentada en una roca, al lado de un profundo pozo que el mar había secado. Estaba pensado en lo guapa que era la muchacha cuando ésta, de repente, se sobresaltó y resbaló cayéndose en el pozo. El anciano fue corriendo hasta la roca lo más rápido que pudo y vio, para su sorpresa, que se trataba de una SIRENA que daba manotazos desesperados. La muchacha rompió a llorar cuando lo vio allí asomado mirándola y exclamó:

—¡Ay, abuelo, tienes cara de buena persona! ¡Ten piedad de mí y sácame de esta horrible arena seca! He dejado a mi esposo durmiendo y salí a jugar con las olas, pero me quedé dormida al sol y bajó la marea dejándome varada. ¡Oh, llévame otra vez al mar! Mi esposo es terriblemente violento y salvaje cuando se enfada; si no vuelvo a tiempo para darle la cena, tengo miedo de que se coma a uno de mis hermosos bebés.

—No digas eso, querida mía —dijo el anciano—. Pon tus bellos brazos alrededor de mi cuello y te subiré en un santiamén.

La muchacha se asió con fuerza y, mientras el anciano la sacaba, le ofreció tres deseos como recompensa por su bondad.

—No necesito lujos ni dinero —le respondió el anciano—, pero me gustaría poder ayudar a los otros. Enséñame la manera de romper los hechizos, de saber dónde están las cosas robadas y de curar enfermos, y me daré por satisfecho.

—Te los concederé —dijo la sirena—, porque son buenos deseos. —Se quitó la peineta que tenía en su cabello y dándosela le dijo—: Esta noche, cuando salga la luna, vuelve a esta roca, peina el agua con mi peineta y, en un instante, estaré contigo.

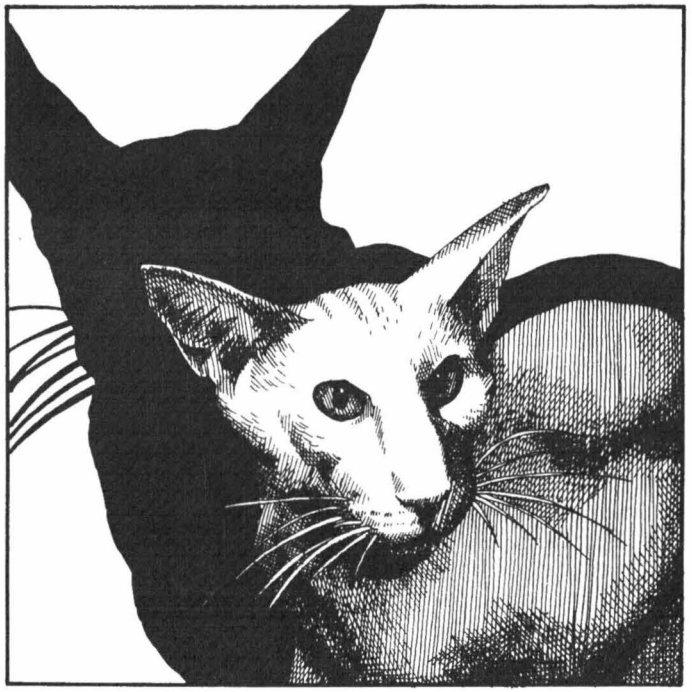
Se despidió lanzándole un beso con la mano y se zambulló en el agua.

Por la noche, cuando el anciano peinó el agua, ella se reunió con él y le dijo todo lo que quería saber. En adelante, el anciano la llamaría con frecuencia, para que lo aconsejara. A veces la cargaba sobre su espalda y la llevaba a dar una vuelta para que viera a la gente de la región, con sus graciosas faldas dobles; otras veces, cogía manzanas de los árboles para llevárselas. Pero nunca quiso aceptar su invitación para visitarla bajo el agua.

Animales mágicos (Fairy Animals). Existe gran cantidad de animales mágicos en todas las Islas Británicas, pero en conjunto se dividen en dos tipos: los animales salvajes que no tienen dueño y van solos, y los animales domésticos, educados por las hadas o los duendes a quienes prestan sus servicios. Ambos tipos aparecen desde tiempos remotos en las tradiciones y se mencionan en las crónicas medievales. El Grant, por ejemplo, es un animal mágico salvaje, una especie de animal-BOGEY, y los pequeños perros o caballos que acompañan a las hadas buenas, que fueron tan amables con el niño Elidor, son animales domésticos mágicos. En la Introducción menciono a ambos tipos de animales.

El terrible EACH UISGE de las tierras altas de Escocia, el CABYLL-USHTEY de la Isla de Man y algunos BOGIES como el BRAG o el SHOCK son ejemplos de caballos mágicos salvajes. Todos tienen el poder de cambiar de forma y aspecto. Y los caballos utilizados por las hadas están presentes en todas las leyendas heróicas y donde quiera que hubiese una solemne procesión mágica.

Los PERROS NEGROS eran malvados y salvajes, pero hay otros tipos de perros mágicos, como el BARGUEST y el mencionado SHOCK de Suffolk, que



también se presenta a veces como un perro. Los CU SITH son los perros que acompañan a la GENTE DE PAZ de las tierras altas de Escocia.

El ganado mágico salvaje, CRODH MARA, es menos peligroso que los caballos acuáticos, y el ganado doméstico mágico, como el que aportan las HADAS NOVIAS como dote, es bienvenido en cualquier rebaño.

De todos los diferentes animales mágicos, el más famoso es la foca. Los gatos, bastante mágicos ya de por sí, también están presentes. Hubo uno en las tierras altas de Escocia, llamado «cait sith», de color verde oscuro, y otro bastante demoníaco, «Orejas Grandes», que aparecía después de horribles invocaciones.

El «Afanc» era un monstruo galés de río, algo así como un castor gigante, y en Escocia había un enorme pájaro llamado «boobrie», con una voz digna de un gigante. Muchos pájaros, especialmente la lechuza, el águila, el cuervo, el petirrojo y el abadejo tenían fuertes conexiones con el mundo mágico y, hasta hace poco tiempo, se creía que la chova de Cornualles era la reencarnación del rey Arturo. En Irlanda parece ser que ciertas truchas y ciertos salmones eran criaturas mágicas, e incluso algunos insectos y orugas peludas. De hecho, todas estas islas son muy ricas en zoología mágica.

Ainsel. El cuento de Ainsel proviene del condado inglés de Northumberland, pero es posible hallar distintas versiones de esta historia en otros lugares, empezando por la leyenda de Ulises y el gigante Polifemo.

Una viuda y su hijito vivían en una cabaña cerca de Rothley. El niño detestaba irse a dormir temprano y, una noche, estaba tan animado que su madre se fue sola a la cama y lo dejó jugando. Le advirtió que las hadas podían llevárselo si se quedaba despierto hasta muy tarde, pero el pequeño se rio; así que ella apagó la vela y lo dejó que jugara a la luz de la lumbre. Al cabo de un rato, una encantadora hadita bajó flotando por la chimenea.

—¿Cómo te llamas? —preguntó el niño embelesado.

—Ainsel —respondió el hada—. ¿Y tú, cómo te llamas?

—Yoainsel —dijo el niño.

Y juntos empezaron a jugar alegremente. Al poco rato, el fuego comenzó a apagarse y el niño lo avivó tan bruscamente que una brasa salió volando y le quemó el pie a Ainsel. Ella lanzó un grito espantoso y el niño, asustado, se escondió detrás de la pila de leña. En ese instante bajó por la chimenea, con gran estruendo, un hada vieja y horrible.

—¿Qué os ocurre, querida? —exclamó.

—¡Me han quemado, madre, me han quemado! —respondió la diminuta criatura.

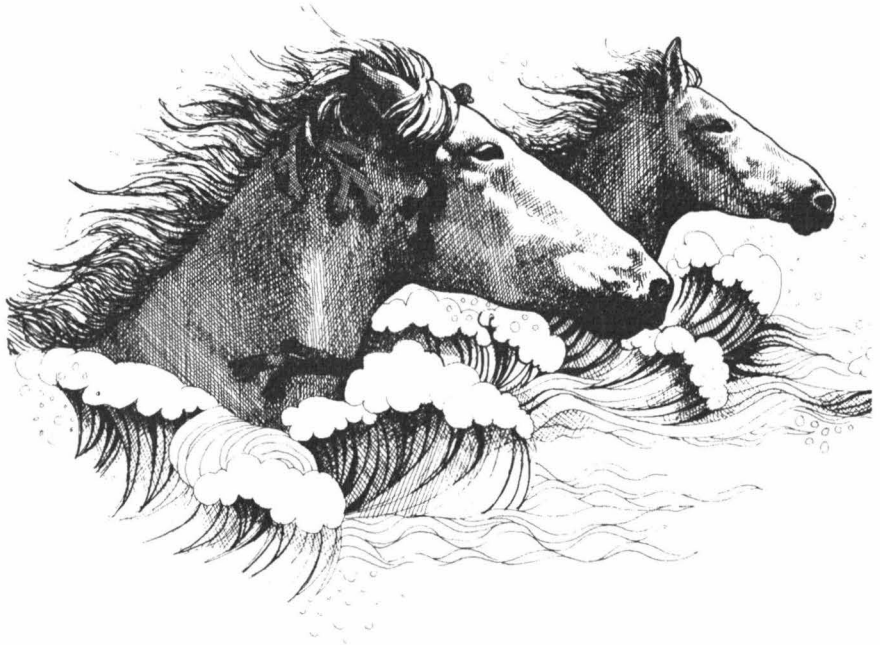
—¿Quién os ha hecho daño? —preguntó el hada madre—. ¡Lo castigaré!

—¡Yoainsel!

—¿Vos? ¿Pero qué decís? —exclamó la anciana—. ¿Y por qué habéis gritado de esa manera entonces? ¡Fuera, salgamos de aquí! —y cogiendo a la hadita la subió por la chimenea.

El niño pegó un salto hasta la cama de su madre y se tapó la cabeza con las mantas. Pasarían muchas noches antes de que volviera a quedarse despierto.

Aughisky. El Aughisky es el caballo marino irlandés, muy parecido al EACH VISGE de las regiones montañosas de Escocia. Se cree que salen del mar y galopan a lo largo de la costa o a través de las praderas. Si alguien consigue capturar alguno y alejarlo de la orilla, poseerá un espléndido corcel; pero si el animal logra ver y oír el mar, galopará salvajemente hacia la profundidad de las aguas y hará pedazos al jinete.



B

Banshee. La Banshee irlandesa es la profetisa celta de la muerte que gime ante el óbito de algún miembro de su familia. Por lo general se creía que era el fantasma de alguna hermosa doncella de la familia, muerta antes de tiempo. Si varias de ellas gemían juntas, se trataba del presagio de la muerte de algún ser especialmente importante o venerable. Se las describía como criaturas muy pálidas, con largos cabellos brillantes y ojos enrojecidos de tanto llorar. Usaban una capa gris sobre un vestido verde. La gente suele estar muy orgullosa de tener una Banshee en la familia, porque esto demuestra que pertenece a un antiguo linaje irlandés. En las tierras altas de Escocia las Banshees son llamadas *bean-nighe*, que significa «pequeñas lavanderas del vado»; a orillas del río plañen y gimen, mientras lavan la ropa fúnebre de los que van a morir. Cuando se reúnen muchas de ellas, es presagio de un terrible accidente.

Barguest. El Barguest es el BOGIE o animal-Bogey del norte de Gran Bretaña. Es una criatura que, como la VACA HEDLEY, suele cambiar de forma, aunque generalmente se presenta bajo la apariencia de un perro negro de mirada feroz, cuernos y largo rabo. Según la creencia popular, verlo trae muy mala suerte, pues es un tipo de BANSHEE. Cuando iba a morir alguien muy importante, solía aparecer en un paraje desolado cerca de Leeds, seguido por todos los perros de la región. Pero parece que un anciano, que regresaba a su casa una noche de invierno, lo vio, y el animal no le hizo ningún daño. El hombre relataba el encuentro de este modo:

«Verá, señor, había estado en Grassington hasta bastante tarde y tal vez había tomado algún trago de más, pero no estaba borracho ni mucho menos y sé todo lo que pasó. Me fui alrededor de las once de la noche; el invierno estaba avanzado pero era una noche hermosa. La luna brillaba y nunca en mi vida había visto la colina de Kylston tan despejada. Ahora verá, señor: iba bajando por el sendero del molino cuando oí algo que pasaba a mi lado, rozándome y haciendo sonar cadenas todo el tiempo, pero no vi nada; pensé para mis adentros que era algo terriblemente raro. Me detuve y miré alrededor, pero no vi nada de nada, excepto las dos paredes de piedra a ambos lados del sendero del molino. Luego volví a

oír ese ruido de cadenas y yo, de pie todavía allí, para que vea señor, pensé que debía ser un barguest, de los que tanto se habla. Así que me dirigí de prisa hacia el puente de madera porque, según se dice, un barguest no puede cruzar agua que fluye. Pero cuando llegué al puente, volví a oír el mismo ruido, así que, o había conseguido cruzar o había dado la vuelta por el manantial. Y en ese momento me convertí en un hombre valiente, porque antes había tenido un poco de miedo; y pensé: me volveré y miraré de reojo a esa cosa. Subí por la orilla hacia Linton, mientras oía aquel ruido de cadenas todo el camino, pero no vi nada. De repente cesó súbitamente y di la vuelta para irme a casa. Cuando a duras penas había llegado a la puerta, volví a oír las cadenas hacia la casa de Holin, así que lo seguí y como la luna brillaba, ¡pude verle el rabo! Ahora que ya podía decir que lo había visto, podía irme a casa.

»Cuando llegué a la puerta, echado en el umbral, había algo parecido a una oveja, pero más grande y lanudo. «¡Levántate!», le dije, pero no quiso levantarse. «¡Muévete!», volví a decirle, pero tampoco quiso. Entonces me envalentoné y levanté mi bastón para pegarle, y me miró con unos ojos tan coléricos, grandes como platos, parecidos a una madeja de lana rayada. Tenían un círculo rojo, otro azul y luego uno blanco, que se iban haciendo cada vez más pequeños hasta terminar en un punto. A pesar de su terrible aspecto, yo no tenía miedo y continué diciendo: «¡Muévete! ¡Levántate!» Mi esposa me oyó y vino a abrir la puerta. Entonces la criatura aquella se levantó y se marchó, porque tenía más miedo de mi vieja esposa que de mí. Se lo conté a mi mujer y me dijo que era un barguest, pero desde entonces nunca más lo he vuelto a ver. Y esta es una historia real.»

Bauchan o bogan. Los *bauchan* eran diablillos, serviciales algunas veces y malvados otras. Parece ser que se encariñaban mucho con los humanos, y hasta hay un cuento de uno que emigró a América para poder estar cerca de su patrón.

Callum Mor MacIntosh tenía una pequeña granja en Lochaber. Allí también vivía un bauchan que siempre estaba peleándose con él, pero a quien tenía mucho cariño y ayudaba en caso necesario. Por ejemplo, una noche en que Callum Mor regresaba a casa, el bauchan lo atacó y tuvieron una pelea. Después de separarse, Callum Mor se dio cuenta de que había perdido su pañuelo favorito bendecido por el sacerdote. Estaba seguro de que el bauchan se lo había quitado, así que regresó y lo encontró frotando el pañuelo contra una piedra enorme y áspera.

—¡Hola, Callum! —dijo el bauchan—, qué pronto regresas. Si hubiera podido hacer un agujero en el pañuelo, ahora estarías muerto. Si lo quieres recuperar, tendrás que pelear.

Así que volvieron a pelear y Callum recuperó el pañuelo. Un poco más tarde empezó a nevar, y Callum salió a buscar leña, pero la capa de nieve era tan profunda que no pudo arrastrar el abedul que había cortado. Mientras estaba sentado al lado del fuego que se iba extinguiendo, oyó que golpeaban con fuerza a la puerta, y allí estaba el abedul, que había sido acarreado por el servicial bauchan.

Algunos años más tarde un gran número de montañeses se vieron obligados a abandonar sus hogares y a embarcarse para cruzar el Atlántico. Callum Mor fue uno de los primeros. Tuvo que estar en cuarentena y, cuando por fin consiguió llegar a su parcela de tierra, lo primero que se encontró fue al bauchan, que esta vez había tomado la forma de una cabra.

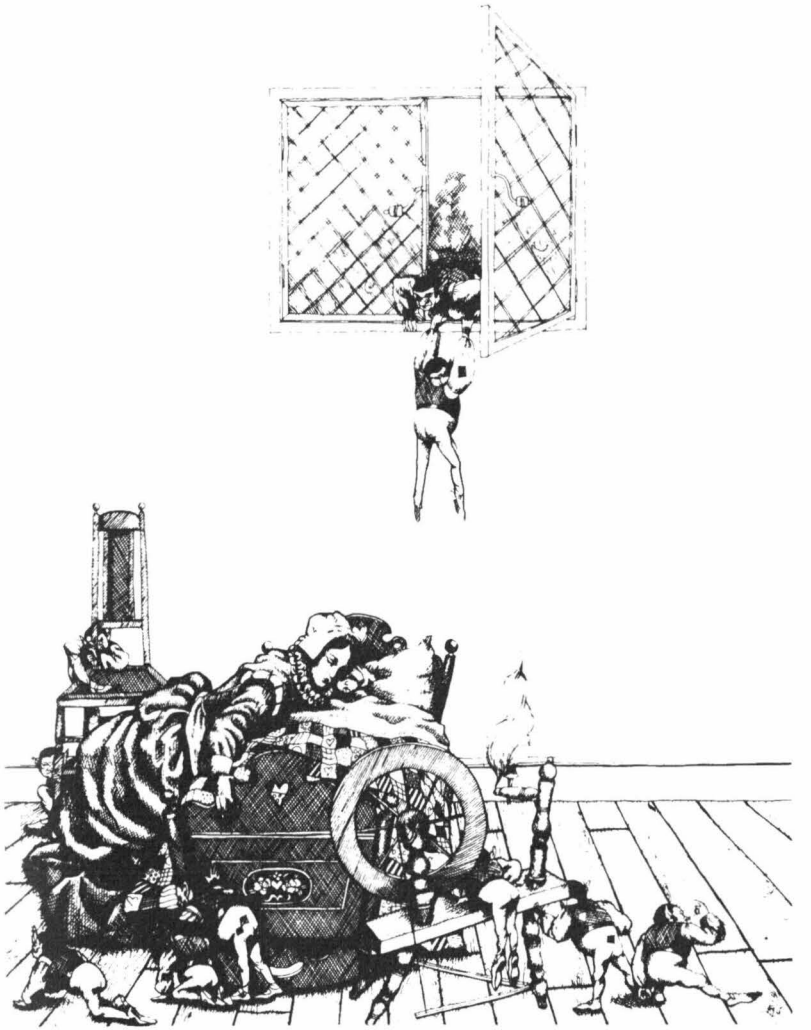
—¡Hola, Callum! —le dijo—. Estoy aquí esperándote.

Y le resultó de gran ayuda en la tarea de desbrozar el terreno.

Bendición de Madre (Bendith y Mamau). Existe un tipo de hadas en Glamorganshire a quienes se llama «Bendición de Madre» para complacerlas, porque se supone que están siempre anhelantes por capturar niños humanos para poder suplantarlos por sus propias crías. Son enanas y feas y, por esta razón, desean hacerse con niños hermosos y aumentar su colección. He aquí un cuento galés:

Érase una vez una joven viuda que tenía un hermoso bebé al que ofrecía todos sus cuidados. Los vecinos estaban seguros de que Bendición

de Madre intentaría robárselo. Un día, cuando el niño ya tenía tres años, la joven oyó que las vacas mugían inquietas y fue a ver lo que les ocurría. Cuando regresó, la cuna estaba vacía y en la puerta había un niño enano que la saludaba llamándola «mami». La mujer estaba segura de que se trataba de un substituto del suyo, porque el pequeño no crecía. Así que, al cabo de un año, fue a ver a un sabio para que le dijera cómo comprobarlo.



El hombre le dijo que tenía que coger un huevo crudo, llevarlo a la cocina, abrirlo por arriba y batirlo cuidadosamente dentro de la cáscara. Y así lo hizo.

Cuando el niño le preguntó qué estaba haciendo, ella respondió:

—Estoy haciendo un pastelillo para los muertos.

—¡Qué! —exclamó éste—. Oí decir a mi padre, y éste a su vez oyó al suyo, que la bellota estaba antes que el roble; ¡pero nunca oí, ni tampoco vi a nadie que hiciera un pastelillo para los muertos dentro de la cáscara de un huevo!

La madre no respondió nada, pero esa noche fue y se lo contó al sabio.

—No hay duda —le respondió aquél—, pero ahora tenemos que asegurarnos y saber si tu propio hijo está con Bendición de Madre.

Le dijo que fuera cuatro días después de la luna llena al camino de Rhyd y Gloch, y que esperara allí hasta la medianoche. En ese momento pasaría la procesión de *Bendith y Mamau*, pero ella tenía que permanecer en silencio, incluso si su hijo estaba con ellos, porque si no, lo echaría todo a perder.

Allí se dirigió la joven e hizo lo que el sabio le había ordenado, aunque su corazón casi le estalla cuando vio a su querido hijo entre los otros niños. A la mañana siguiente fue a ver de nuevo al sabio, y éste le dijo que consiguiera un gallo negro que no tuviese ni una sola pluma blanca. Le costó mucho poder encontrar uno, pero al fin lo logró. Le retorció el pescuezo y lo asó ensartándolo con un espetón, sin desplumarlo. No miró la cuna hasta que todas las plumas estuvieron carbonizadas. Cuando se volvió, la cuna estaba vacía y oyó la voz de su propio hijito al otro lado de la puerta. Estaba delgado, cansado y no se acordaba de nada de lo ocurrido, excepto de que había escuchado una música muy dulce. Al poco tiempo volvió a estar fuerte, y las hadas nunca volvieron a molestarlos. Pero ésta no es la manera más común de rescatar a un cautivo de la Tierra Encantada, pues por lo general para conseguirlo hay que secuestrarlos y cubrirlos con ropa humana.

Billy el Ciego (Billy Blind). El nombre Billy el Ciego sólo se encuentra en las baladas tradicionales. «Billy» significa compañero o hermano de armas. Se trataba de un HOBGOBLIN ligado a una familia a la que daba buenos consejos. El Billy el Ciego de la balada del joven Bekie hizo mucho más que eso: le dio un barco mágico a Burd Isabel y lo condujo él mismo, para que ella pudiera cruzar el mar a tiempo de impedir el matrimonio de Bekie. El *Billy Blind* de otra balada le explica, a un joven marido, cómo deshacer el maleficio que pesaba sobre su esposa y que le impedía tener hijos.

Black Annis. Black Annis era una bruja caníbal de cara azul y uñas de hierro que vivía en una cueva de las Colinas de Dane de Leicesthershire. Según se decía, había conseguido atravesar una roca con sus propias uñas, en un sitio llamado «La Profunda Morada de Black Annis». Cerca de allí había un roble en el que se escondía, para poder saltar encima de los niños que pasaran cerca y capturarlos. Su nombre se asocia a veces al de Anu o Dana, una de las diosas madres de la antigua Irlanda. Es posible que Gentle Annie, la diosa que invoca las tormentas, y Black Annis sean la misma persona.

Un evacuado de Leicester le habló a Ruth Tonge sobre Black Annis en 1941, y ella publicó el cuento en *Forgotten Folk-Tales of de English Counties* (Cuentos Folclóricos Olvidados de los Condados Ingleses).

Black Annis vivía en la Colina de Dane.

Era muy alta, con el rostro azul y largos dientes blancos, y se comía a la gente. Sólo salía cuando era de noche.

Mi mamá cuenta que, cuando hacía rechinar sus dientes, la gente la oía y apenas tenía tiempo para cerrar la puerta y mantenerse alejada de

las ventanas. Ésta es la razón de que en Leicester tengamos ventanas pequeñas en las cabañas, para que la bruja no pueda pasar ni un brazo por ellas.

Mi mamá dice que también por este motivo tenemos la chimenea y el fuego en un rincón.

Antiguamente el fuego solía estar en el suelo y la gente dormía alrededor, hasta que Black Annis empezó a robar bebés y a llevárselos por la ventana. En esa época no había vidrios.

Cuando Black Annis gemía, era posible oírla a cinco millas a la redonda. Para mantenerse a salvo de ella, hasta los campesinos más pobres clavaban pieles de animales en las ventanas y colocaban hierbas milagrosas en lo alto.

Boggart. Un boggart es un BROWNIE malévolo. Solía decirse que los boggarts tenían la nariz larga y afilada y que los BROWNIES no tenían nariz, sino sólo dos orificios. Parece ser que cuando estos últimos eran maltratados y molestados, se convertían en boggarts, hacían todo tipo de travesuras y maldades en la casa y era muy difícil desembarazarse de ellos. Hay un cuento, conocido en diferentes lugares, de un granjero que tuvo que mudarse para librar a su familia de un boggart.

Érase una vez un granjero de Yorkshire, llamado George Gilberston, cuya casa estaba completamente alterada por un boggart. Hacía de las suyas con toda la gente del lugar y fastidiaba a los niños más que a nadie. Les quitaba las tostadas con mantequilla, les derramaba los tazones y los empujaba contra los rincones o el aparador; ni siquiera era posible verlo, ni fugazmente. A los niños, una vez que se habían acostumbrado a sus fechorías, no les importaba tanto como a los adultos. Una de estas pesadas criaturas estaba en la alacena, en el agujero de una de las estanterías de madera, cuando, un día, el hijo menor metió allí un viejo calzador y empujó con tanta fuerza para abajo que el elfo salió disparado del agujero y lo golpeó justo en la frente. La madre estaba muy afligida porque, desde ese día, el niño se acostumbró a jugar con el boggart, metiendo palos en el agujero y esquivándolo cuando salía disparado. A este juego lo llamaban «bromear con el boggart». Sin embargo, las travesuras del boggart eran cada vez peores y la pobre señora Gilbertson estaba cada día más preocupada por sus hijos. Hasta que al fin la familia decidió mudarse, a pesar de estar muy encariñados con la vieja casa. El día de la mudanza, el vecino más próximo, John Marshall, los vio caminando detrás de los chirriantes carretones que habían sacado del corral.

—¿Así que al final te marchas, George? —le preguntó.

—Sí, amigo Johnny. Nos vemos obligados a hacerlo. El condenado boggart no para de molestarnos, no podemos aguantar ni un solo día más. Parece haberle cogido un odio tan grande al niño que, mi pobre mujer, está casi muerta de tanto preocuparse. Como ves, tenemos razón de sobra para marcharnos.

De pronto, se oyó una voz que salía retumbando de lo alto de la última carrerta.

—Sí, amigo Johnny, ya lo ves, nos marchamos.

—¡Es el maldito boggart! —dijo George—. ¡Si hubiera sabido que estabas ahí, pillo, no habría movido ni un pie! Volvamos, Molly —le dijo a su mujer—, mejor que nos atormente en nuestra vieja casa que en otra que quizás no nos guste tanto.

Así que volvieron y el boggart continuó jugando en la granja.

Bogies. «Bogies», «BOGLES» y «animales-bogey» es el nombre que se le da a un extenso tipo de criaturas malévolas, aterradoras y hasta peligrosas

que se complacen atormentando a los seres humanos. A veces rondan en grupo los castillos encantados o las regiones pantanosas para asustar a la gente, pero en general suelen ser duendes solitarios miembros de la CORTE DE LOS MALOS. Aunque son peligrosos, es fácil engañarlos y, al igual que otros diablos menores, están presentes en las leyendas medievales. El cuento «El Campo del Bogie» nos muestra una manera de hacerlo.

Érase una vez un bogie que siempre le reclamaba al granjero su cosecha. Después de largas discusiones, decidieron que aunque el granjero hiciera el trabajo, el producto tendrían que dividirlo entre los dos. Así que el primer año, al llegar la primavera, el granjero le preguntó:

—¿Qué prefieres, lo de arriba o lo de abajo?

—Lo de abajo —respondió el bogie.

Así que el granjero plantó trigo, y todo lo que el bogie obtuvo fueron rastrojos y raíces. Al año siguiente, dijo que quería lo de arriba, y el granjero plantó nabos, de modo que su ganancia no fue mejor que la anterior. Empezó entonces a pensar que siempre se quedaba con lo peor, así que al año siguiente dijo:

—Plantarás trigo y haremos un concurso de siega. El que gane se lo quedará.

—De acuerdo —dijo el granjero, y dividieron el terreno en dos partes iguales.

Pero unos días antes de que estuviera maduro, el granjero fue a ver al herrero y le encargó varios cientos de finas varillas de hierro, para clavarlas en la mitad del campo que le correspondía al bogie. El granjero terminó su parte en un santiamén, mientras que el bogie no cesaba de refunfuñar.

—¡Maldición! ¡Vaya trabajo más pesado! —Su guadaña estaba tan desafilada que con ella no hubiera podido cortar ni mantequilla—. ¿Cuándo afilamos, compañero? —preguntó.

Porque en un torneo de siega, todos los segadores afilan sus guadañas al mismo tiempo.

—¿Afilar? —dijo el granjero—, tal vez al mediodía.

—¡Al mediodía! —exclamó el bogie—, ¡entonces he perdido! —y se dio por vencido y nunca más volvió a molestar al granjero.

Bogles. Bogles era el nombre que tenían los BOGIES en Escocia. Aunque daban miedo, alguna gente de Border (frontera entre Inglaterra y Escocia) creía que sólo asustaban a los malvados y se ocupaban de cuidar a las personas indefensas. Hay un cuento de un bogle que protegía a una pobre viuda de un vecino que le robaba las velas. El hombre acostumbrada a entrar subrepticiamente en el cobertizo donde estaban guardadas,

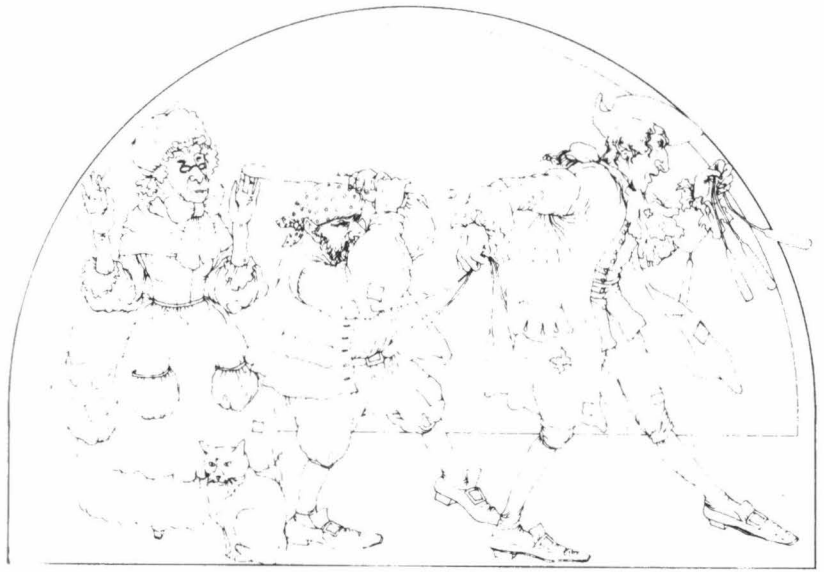
pero un día el bogle lo golpeó. El vecino entonces cogió un palo grueso y empezó a agitarlo una y otra vez; de repente el bogle dijo con una voz terrible:

—No tengo ni huesos, ni carne ni sangre; no podréis hacerme daño. ¡Devolved las velas!

En ese instante el hombre dejó caer las velas y se hincó de rodillas.

—Os quitaré una cosa —dijo el bogle arrancándole una pestaña del párpado.

Y desde aquel día el hombre siempre estuvo guiñando un ojo.



Brag. Brag es uno de los duendes que acostumbran a cambiar de forma, al igual que la VACA HEDLEY O DUNNIE. Pertenece principalmente a Picktree, en Northumberland, y suele rondar con la apariencia de un caballo, pero su forma puede cambiar tanto como la de cualquier GOBLIN O BOGIE, excepto, quizás, la VACA HEADLEY. A veces se transforma en ternero con un pañuelo alrededor del cuello, o en un hombre desnudo sin cabeza, o en un asno bien dotado, o en cuatro hombres sosteniendo una sábana blanca. Pero, cuando de verdad es malvado, es cuando se transforma en caballo, su forma habitual. Entonces trata de quitarse de encima a su jinete y de arrojarlo a algún pantano o laguna.

Brownies. Los brownies son los duendes más comunes y que mejor se conocen entre los HOBGOBLINS domésticos. Son peludos, un poco brutos y típicos de las tierras bajas de Escocia, del norte y del este de Inglaterra y de la región central, aunque en esta última no son tan comunes. Allí donde se instalan, ayudan en las tareas domésticas durante la noche y, por lo general, están dispuestos a trabajar sólo a cambio de una pequeña ración de comida. Pueden ser muy susceptibles y, como a la mayoría de los duendes, no les gusta que los espíen ni que su trabajo sea criticado. La comida que se les da tiene que ser sobras de buena calidad y que ellos la puedan encontrar por sí mismos; no está bien llamar la atención de un brownie con ninguna clase de regalos. Es posible que se marchen de la casa si se les regala ropa. Esto último tiene varias explicaciones. Una, que el brownie es muy vanidoso y se va corriendo al País de las Hadas a mostrar su ropa nueva; otra, que, a veces, por su mal comportamiento anterior, se lo castiga obligándolo a trabajar para los mortales hasta que se haga merecedor de una recompensa. Antiguamente en Linconlnshire había un brownie que solía moler trigo y mostaza, limpiar la cocina y hacer todo tipo de trabajos sueltos; en compensación por todo ello el granjero,

además de darle su ración diaria de comida, acostumbraba a regalarle, cada año nuevo, una fina camisa de lino. Cuando el anciano granjero murió, el hijo —que era demasiado tacaño para desperdiciar buen lino en un vulgar brownie— le dio una camisa de arpillera. El brownie se la puso y empezó a brincar furiosamente mientras gritaba muy alto para que toda la casa pudiera oírlo:

«¡Avaro, avaro, avaro jorobado!
Nunca volveré ni a moler, ni a triturar
¿Me has dado mi ropa de lino,
después del año en que te he servido?
La miseria pronto llegará
y la prosperidad conmigo se irá».

Y diciendo esto se marchó y nunca más volvió a la granja. Éste es uno de los muchos cuentos que hay.

Los *brownies* reciben diferentes nombres según las regiones. En Gales se les llama *bwca* (ver BWBACHOD); en las tierras altas de Escocia, *bodach*; FENODEREE en la Isla de Man; y, en Irlanda, PHOUKA. Los PIXIES del oeste de Inglaterra se ocupan de realizar las tareas domésticas para los humanos con los que se encariñan, igual que los brownies. Y ocurre lo mismo si se les regala ropa. Hay un cuento de un pequeño pixy que solía trabajar para una joven mujer que tenía un esposo borracho. Mientras trabajaba, la mujer le oía cantar:

«Pequeño pixy flaco y fiel
no hay ni un harapo para él».

No es de extrañar entonces que la pobre mujer le tuviera lástima y le hiciera ropa. Cuando el pixy llegó y la vio, saltando de alegría cantaba:

«¡Qué alegría, qué placer!
Ahora mismo echaré a correr».

Diciendo esto se marchó, y la pobre mujer nunca más volvió a verlo.

Podéis imaginar a estas mágicas criaturas de todas formas y tamaños, diseminadas por todas partes, haciendo todo tipo de trabajos para los humanos, hasta que se marchan a causa de algún granjero tacaño, o de algún niño fastidioso, o alguna mujer curiosa, o simplemente por alguna acción caritativa falta de tacto.

Bucca o Bugga-boo. EL Bucca es un espíritu de Cornualles, relacionado de alguna manera con el mar. Los pescadores solían dejar un pez en libertad y verter un poco de cerveza para Bucca, y así éste les proporcionaría una buena pesca. Como se puede comprobar, antiguamente era considerado una especie de dios de la fertilidad. Con el tiempo, sin embargo, degeneró hasta convertirse en un duende de forma animal que

asustaba a los niños malcriados. Las madres solían decir: «Estate quieto ya y deja de llorar, o vendrá Bugga-boo y te cogerá». Hay quienes dicen que hay dos Buccas: «Bucca el negro» y «Bucca el blanco»; uno es bueno y el otro, malo.

Buggane. El buggane es el animal-BOGEY de la isla de Man, un personaje realmente maligno. Cambia de formas, como la VACA HEDLEY, pero es mucho más peligroso y perverso. Se cuenta de uno que vivía en Spooty Wooar, una gran cascada del distrito de Patrick. Parece ser que mucha gente lo vio en tiempos lejanos y no tan lejanos. Generalmente aparecía con el aspecto de ternero negro y grande, que de vez en cuando cruzaba el camino y se arrojaba a la charca de la cascada haciendo ruido de cadenas. Aunque también podía presentarse con forma humana, y entonces era mucho más peligroso. Un día llegó a Glen May transformado en un hombre alto. Una sirvienta perezosa estaba sentada cortando nabos, y éste la cogió y cargándola sobre sus hombros, se dirigió con ella hacia la cascada. La intención del buggane era llevársela a su casa, que estaba en un hueco debajo de la caída de agua, y comérsela, pero por suerte ella aún sujetaba con fuerza el cuchillo de los nabos. Justo antes de que el buggane saltara bajo la cascada, la muchacha cortó las tiras del delantal por el cual estaba cogida y saltó a tierra. Podéis estar seguros de que las casas de Glen May, después de aquella huida, fueron cuidadosamente protegidas con cruces de madera de serbal.

Bwbachod. *Bwbachod* es el nombre galés de la tribu de los *bwbachs* y de los *bwcas*. Son muy parecidos a los conocidos BROWNIES, pero con la diferencia de que aborrecen a los abstemios y a los pastores protestantes. Parece disgustarles especialmente los niños traviesos y las bromas pesadas. Y se vengan con todo tipo de jugarretas, hasta que al fin se convierten en BOGGARTS y tienen que ser expulsados al Mar Rojo. Hay un cuento conmovedor, contado por un folclorista galés, de un *bwca* que iba de granja en granja y en todas lo fastidiaban y lo maltrataban, hasta que se convirtió en un *boggart*. Y al fin un hombre astuto lo capturó y lo desterró al Mar Rojo.

C

Cabyll-Ushtey. El *cabyll-usthey* es el caballo acuático de la Isla de Man, tan peligroso como el de las tierras altas de Escocia, pero menos conocido. Hubo uno, muy malvado, que visitó durante un tiempo el Desfiladero de Lerroo, en el Río Negro. Una granjera se dio cuenta de que le faltaba un ternero. Al día siguiente, su esposo vio salir del agua al monstruo con el ternero cortado en pedazos. Se llevaron todo el ganado lejos del río, pero entonces les ocurrió algo mucho peor. Desapareció su hija y nunca más volvieron a verla, y el *cabyll-ushtey* se marchó del río para siempre.

Cailleach Bheur. *Cailleach Bheur* es la bruja del invierno, flaca y de cara azul, de las tierras altas de Escocia. Al parecer, en la antigüedad fue algún

tipo de diosa. Hay muchas criaturas similares a ella: BLACK ANNIS de las Colinas de Dane; *Glentle Annie* de Cromarty Firth; *Cally Berry* del Ulster y *Gyre-Carling* de las tierras bajas de Escocia. Según la mayoría de las leyendas, *Cailleach Bheur* parece ser el espíritu del invierno. Tiene una varita con la que toca a los árboles a finales del otoño y las hojas se secan. Vaga durante el invierno por las colinas junto a un rebaño de ciervos salvajes que son su ganado. Las cabras montesas, los jabalíes y los lobos también estaban a su cuidado; al igual que el HOMBRE MARRÓN DE LOS MUIRS, era la guardiana de los animales salvajes. Al llegar la primavera, arrojaba su varita bajo un árbol de acebo y se convertía en una piedra inmóvil, hasta que volvía nuevamente a la vida en *Halloween.*[*]

Calzón Azul (Blue Burches). Calzón Azul era un diablillo inofensivo que hacía travesuras en la casa de un zapatero de las Colinas de Blackdown, en Somerset. El hijo del remendón, que era su amigo, una vez lo había visto bajo su forma auténtica: un anciano con holgados bombachos azules. El zapatero y su familia se tomaban a bien todas sus bromas. Cuando se oían fuertes pisadas que descendían por la escalera y una nube de humo azul flotaba en la habitación, el zapatero remendón decía: «no os preocupéis, Calzón Azul nunca hace daño». Y continuaba alardeando orgulloso, explicando como Calzón Azul, en forma de cerdito negro, había atravesado la habitación a toda carrera y había saltado metiéndose en la laguna de los patos sin siquiera salpicar. O esa vez en la que Calzón Azul había hecho que la casa pareciera envuelta en llamas, para que cuando él regresara del mercado creyese que se estaba incendiando. Pero el zapatero se equivocó de audiencia al contar estas historias. Un cófrade de la iglesia que pudo escucharlas pensó que Calzón Azul era el mismo diablo y reunió a un par de párrocos para exorcizarlo. Llegaron y se encontraron con un viejo caballo blanco pastando a orillas de la laguna

—¿Quién es aquel caballo? —preguntó uno de los párrocos al niño.

—El viejo Calzón Azul, señor —respondió el pequeño.

—¿Puedes ponerle bridas? —volvió a preguntar el párroco.

El niño, orgulloso de poder mostrar lo buen amigo que era de Calzón Azul, le pasó las bridas por la cabeza. En este instante ambos párrocos exclamaron al unísono:

—¡Abandona este cuerpo, maldito!

El viejo Calzón Azul se sumergió en la laguna y nunca más volvió a salir; o por lo menos, no de forma tan simpática.

[*] Halloween: Víspera de Todos los Santos, 31 de Octubre. (N. del T.)

Capelthwaite. En el condado inglés de Northumberland, en el distrito de Milnthorpe, solía vagar un duende llamado *Capelthwaite*; un establo cerca del castillo de Beeston todavía se llama el establo del *Capelthwaite*. Podía aparecer bajo la forma que quisiera, pero en general prefería ser un perro negro, grande como un ternero, de ardientes ojos. Estaba en buenas relaciones con los campesinos del lugar y juntaba para ellos las ovejas y las vacas. Hay un cuento sobre él, similar a otros que nos hablan de HOBGOBLINS voluntariosos y simples.

Una noche llegó bastante cansado, después de haber estado corriendo de aquí para allá por las colinas, cuidando al ganado. Dijo que había tenido más problemas con un pequeño cordero marrón, rápido como una liebre de montaña, que con todos los otros juntos.

El Capelthwaite, sin embargo, tenía un solo defecto, no le gustaban los forasteros. Era tan rencoroso y malvado con ellos que, al final, el vicario tuvo que arrojarlo ceremoniosamente al Río Bela. Desde aquel día nadie más volvió a oír hablar de él. A no ser por un hombre que regresó una noche muy tarde de la feria, sin gorra ni chaqueta y con la ropa hecha jirones, y que le contó a su esposa que el Capelthwaite lo había estado persiguiendo por todas partes hasta arrojarle contra un seto. No se sabe si su mujer le creyó o no pero, en cualquier caso, los vecinos no quedaron muy convencidos.

Cluricaune o Cluracan. El Cluracan es uno de los duendes solitarios de Irlanda. Crofton Croker tiene algunos cuentos que hablan de este tipo de ESPECTRO DE BODEGA. En ellos nos cuenta que se dedica a beber en las bodegas de los patrones borrachos o a asustar a los criados deshonestos que roban vino. Algunas veces se convierte en un personaje tan desagradable que el patrón se ve obligado a mudarse, pero en estos casos se mete en algún tonel y se va con él —como hizo el BOGGART de Lancanshire—. El cluricaune descrito por Crofton Croker usaba un gorro de dormir, un delantal de cuero, medias azul celestes y zapatos de tacón alto con hebillas de plata.

Coblynau. Los Coblynau son los duendes mineros de Gales, bastante parecidos a los PICADORES de Cornualles. La gente decía que tenían unos noventa centímetros de altura, que vestían de manera parecida a los mineros humanos y que eran grotescamente feos, aunque tenían muy buen humor y traían mucha suerte. Guiaban a los mineros hacia los filones más ricos por el sonido de sus picos. Si las personas se burlaban de ellos, les arrojaban piedras, pero no hacían daño. Siempre parecían

estar muy ocupados, pero lo más probable era que no estuvieran haciendo nada. Esto solía decirse también de los duendes mineros de Alemania.

Coleman Gris (Coleman Gray). Un día un granjero de Cornualles encontró a un niño muy pequeño, con frío, muerto de hambre, triste y aparentemente incapaz de hablar inglés que estaba dando vueltas cerca de su casa. Era una criatura tan pequeñita que el granjero pensó que sería un PIXY abandonado en los escalones de la puerta para que alguien se ocupara de él. Así que se hizo cargo del pequeño y lo trató como a uno más de la familia. La buena comida y el cariño obraron maravillas y pronto se convirtió en alguien tan gracioso y vivaracho que todos terminaron queriéndole. Era lo bastante alto como para llegar hasta la ventana y mirar al patio. Un día que estaba asomado, observando tristemente a su alrededor, se oyó una voz que llamaba: «¡Coleman Gris! ¡Coleman Gris!» El pixy pegó un salto y batió palmas.

—¡Viene mi papi! ¡Viene mi papi! —exclamó y al instante partió para nunca más volver.

Corte de los Buenos (Seelie Court). En Escocia, a las hadas y a los duendes buenos se los llama la *Seelie Court*. *Seelie* es la antigua palabra sajona de «bendito». Los personajes mágicos crueles pertenecen a la CORTE DE LOS MALOS *(Unseelie Court)*. Hasta las hadas buenas eran capaces de castigar con dureza a quienes las ofendían, pero, por lo general, tenían una actitud bondadosa hacia los seres humanos. Ayudaban al pobre, hacían crecer el trigo y eran amables. Buscaban a los niños perdidos y los devolvían a su casa y, si la gente era buena, cortés y alegre, las hadas la ayudaban y le traían buena suerte. Aunque a menudo solía darse el caso de un hada aislada que hacía favores a una persona, cuando la gente mencionaba a «La Corte de los Buenos» se refería a un grupo de hadas y duendes que surcaban el país bendiciendo los campos, y que visitaban las casas que estaban preparadas para recibirlos: con el suelo barrido, el fuego encendido, agua limpia para que pudieran bañar a sus bebés y un espacio donde pudieran bailar y cantar sin que ojos curiosos las espiaran. Allí por donde pasaban traían prosperidad y buena suerte y, a veces, dejaban una moneda de seis peniques en el zapato de la criada que había limpiado y ordenado todo.

Cuando el Hada Reina se desplazaba con su corte, deshacía maleficios y hechizos. La antigua balada de Alison Gross, relata un cuento de este tipo.

Alison Gross era una bruja malvada y fea que se enamoró de un bello caballero y le prometió toda clase de riquezas si consentía en ser su amante. Él era demasiado bueno para amar a tan perversa criatura y demasiado honesto para hacerle falsas promesas.

—¡Vete! ¡Vete, bruja fea! —le dijo al fin—. ¡No besaría tu horrible boca aunque me ofrecieras todo el oro del mundo!

Al oírlo, la bruja dio tres vueltas a su alrededor y tocó al caballero con una varita de plata; éste se convirtió en un asqueroso gusano y se enrolló alrededor de un árbol. Nadie se ocupaba de él, excepto su hermana, que iba a verlo cada sábado y lavaba su horrible cara en una jofaina de plata y peinaba sus extraños y rizados mechones con un peine de plata. Pero a pesar de sus esfuerzos no conseguía romper el encantamiento, hasta que, una víspera de Todos los Santos, la Corte de los Buenos pasó a caballo con el hada reina a la cabeza. Al ver al pobre gusano enroscado alrededor del árbol, la reina bajó de su caballo, se sentó sobre un banco de margaritas e hizo señas al caballero para que se pusiera a su lado. Éste se acercó reptando y la reina le levantó su fea cabeza poniéndola sobre sus rodillas y lo tocó tres veces. De pronto, su forma agusanada desapareció y en su lugar apareció un bello caballero arrodillado frente a la reina. Después de estos toques mágicos, Alison Gross perdió todos sus poderes sobre el caballero. Esta es una muestra de los mejores trabajos de la Corte de los Buenos.

Corte de los Malos (Unseelie Court). *Unseelie Court* es el nombre que se da en Escocia a los personajes mágicos malvados que hacen todo lo posible para herir, asustar y destruir a los mortales. Hasta las criaturas mágicas de la CORTE DE LOS BUENOS pueden ser bastante peligrosas si están enfadadas, pero la Corte de los Malos, nunca es bondadosa con los seres humanos, aunque se los trate amablemente.

En el País de los Pantanos hay un cuento de una pequeña hada llamada Yallery Brown, a la que un bondadoso labrador rescató de una botella en la que estaba prisionera, y aunque ella fingió que iba a recompensar al hombre por su amabilidad, una vez fuera le trajo mala suerte y le hizo todo el daño posible. La pequeña Yallery Brown es el perfecto retrato de la Corte de los Malos. Pero los *Host* de las tierras altas de Escocia son los más típicos de todos. Van de un lado a otro apiñados como bandadas de pájaros y obligan a la pobre gente que cae bajo su poder a lanzar dardos mágicos contra las personas y el ganado que cogen de improviso; traen la plaga a los cultivos y la peste a las ovejas y las vacas. También existen otras malvadas criaturas solitarias como el NUCKE-

lavee, los DUERGARS o los GORROS ROJOS y similares frente a los cuales la gente se protegía llevando cortezas, cruces de fresno o serval, navajas y otros objetos contra los espíritus malignos. Si se está cerca de la Corte de los Malos, la valentía, el corazón inocente y la devota plegaria pueden proteger al viajero de la amenaza del mal.

Crodh Mara. Crodh Mara, el ganado vacuno acuático de las tierras altas de Escocia, es mucho menos peligroso que EACH UISGE, el caballo acuático de la misma región. Suelen ser de color pardo con orejas redondas y no tienen cuernos. Parece ser que si un toro acuático se aparea con un rebaño de tierra, la raza mejorará notablemente, pero si una vaca acuática se une a un rebaño terrestre habrá que vigilarla cuidadosamente, porque por la noche se encaminará a las praderas mágicas que se abren especialmente para ella y el resto del ganado la seguirá para quedarse allí para siempre.

Hay un cuento que narra la historia de un granjero que tenía un rebaño de ganado vacuno y le nació un ternero de orejas redondas. Una anciana que vivía en la finca, y cuyas advertencias siempre eran tomadas al pie de la letra, dijo que el ternero se convertiría en un toro de agua. Que había que mantenerlo separado del resto de los terneros durante tres años y alimentarlo cada día con la leche de tres vacas. Así se hizo y se convirtió en un toro espléndido.

Un día la hija del granjero estaba sentada a orillas de la bahía cuidando el ganado, cuando llegó un joven y se sentó a su lado. Hablaron tranquilamente durante un rato y luego el muchacho le pidió que le arreglara sus cabellos. En aquellos días las muchachas solían arreglar el cabello de los jóvenes que las cortejaban. Así que se recostó poniendo la cabeza en su regazo mientras ella le desenmarañaba la cabellera. Mientras lo hacía, la muchacha vio con horror que junto a sus cabellos crecía un alga marina verde, y en ese instante supo que aquel joven era el terrible Each Uisge, el caballo marino. Como era valiente, no gritó ni se sobresaltó y continuó con mucha suavidad realizando su tarea. Empezó a cantar una dulce melodía mientras arrullaba al monstruo, hasta que éste se quedó dormido. Luego se desató cuidadosa y sigilosamente el delantal y se fue apartando poco a poco, dejando al Each Uisge dormido sobre la hierba. Huyó hacia la granja lo más silenciosamente que podía, pero poco antes de llegar escuchó el retumbar de unos cascos que la perseguían. Se trataba del feroz caballo marino que venía pisándole los talones. Gritó y gritó. Apenas un momento más y el monstruo se la llevaría a la bahía para despedazarla. Pero la anciana la había oído desde la granja y soltó a Crodh Mara, que llegó mugiendo y atacó a Each Uisge. Pelearon hasta llegar a la bahía y, una vez allí, se sumergieron en las profundas aguas. A

la mañana siguiente el agua trajo el cuerpo de Crodh Mara, pero a Each Uisge nunca más se le volvió a ver.

Cu Sith. El Cu Sith, el perro mágico de las tierras altas de Escocia, era diferente de los habituales sabuesos mágicos blancos y de orejas rojas. Éste, en cambio, era de color verde oscuro, del tamaño de un novillo joven, hirsuto y con un rabo largo y rizado sobre el lomo. Tenía unos pies enormes, grandes como los de un hombre, y se deslizaba silenciosamente moviéndose siempre en línea recta y dejando sus huellas sobre el barro o la nieve. Cuando cazaba no ladraba ni gruñía, pero lanzaba tres aullidos tremendos que podían ser oídos desde los barcos que estaban en alta mar. La mayoría de los perros mágicos solían estar atados en las chozas o en las casas de las hadas y los soltaban únicamente para atacar a algún intruso o para acompañarlas en sus salidas. Pero al Cu Sith a veces se lo soltaba para que vagara solo, y entonces podía ser terriblemente peligroso tanto para los hombres como para los perros comunes.

Los perros mágicos más comunes de Inglaterra son los PERROS NEGROS, solitarios e independientes, pero también hay jaurías de perros negros como los PERROS DANDY DEL DIABLO, los LEBRELES GABRIEL y otros que pertenecen exclusivamente a cazadores sobrenaturales.

Cubos Batientes (Clap-cans). Cubos Batientes es un BOGGIE de Lancanshire y uno de los menos peligrosos de este tipo de aterradoras criaturas. Se lo llama Cubos Batientes por el ruido que produce, semejante a dos vasijas que se golpean una contra otra. Este sonido es la principal referencia con respecto a él, o incluso la única, ya que es imposible verlo.

D

Dama del Lago (Lady of the Lake). La Dama del Lago es una de las hadas más misteriosas de las que revolotean por los cuentos del Rey Arturo y sus caballeros. En las leyendas más antiguas eran auténticas hadas, pero a medida que fue pasando el tiempo fueron consideradas hechiceras mortales. Por ejemplo, Malory dice de *Morgan le Fai* que cuando era niña fue a la escuela de un convento y le enseñaron magia; pero originalmente *Le Fata Morgana* era un hada, casi diosa, causante de las tormentas del mar. En los libros de caballería más antiguos de Sir Lancelot, la Dama del Lago era un hada acuática que había robado a Lancelot, siendo éste un bebé, de los brazos de su desvanecida madre y se lo había llevado a una isla mágica en medio de un lago (una Isla de las Doncellas como la de las leyendas irlandesas), donde lo crió hasta que pudiera vencer al enemigo que estaba hostigando a su cobarde hijo. Según un cuento posterior, se trata de una hechicera que, por medio de encantamientos, hace aparecer un lago a su alrededor. Es un personaje astuto y enigmático ya que, generalmente, suele parecer como enemiga del Rey Arturo, aunque fue ella quien le dio la espada Excalibur y una de las tres reinas que se presentó, convocada por la espada, para llevarle en barca a la Isla de Avalon a que se curara de sus heridas.

Dando y sus perros (Dando and His Dogs). Dando era un malvado sacerdote a quien, además de beber e irse de juerga, lo único que le importaba era salir a cazar. Para él no existía diferencia entre los domingos y el resto de la semana. Un soleado domingo Dando y su chusma salieron a cazar a una finca cercana llamada Tierra. Habían tenido una magnífica cacería abatiendo muchas piezas, pero cuando se detuvieron para que pastaran los caballos, Dando se encontró con que no quedaba nada para beber en las cantimploras de sus compañeros. Tenía una sed terrible y exclamó:

—¡Si no podéis encontrar nada decente para beber en Tierra, ir a buscarlo al Infierno!

Dicho esto, un forastero que se había unido a la cacería se acercó y ofreció su cantimplora a Dando.

—Creo que os gustará esta bebida —le dijo—, viene del lugar que acabáis de mencionar.

Aunque ésta era bastante grande, Dando vació la cantimplora. Hizo un chasquido con los labios y lanzó una terrible blasfemia.

—Si en el Infierno hay bebidas como ésta —dijo—, estoy dispuesto a pasar allí la eternidad.

En ese preciso momento vio que el forastero estaba recogiendo todas las piezas que habían cazado.

—¡Eh! —gritó—. ¡Dejad eso ahí, que es mío!

—Lo que yo toco, me lo guardo —respondió el forastero, y colocó la caza sobre el lomo de su gran caballo negro.

—¡Os seguiré hasta el Infierno por esto que habéis hecho! —le gritó Dando y partiendo a todo galope arremetió con sus puños contra el forastero.

—¡El que irá conmigo al Infierno *seréis vos*! —dijo el forastero cogiendo a Dando por el cogote y sentándolo delante de él.

Acto seguido espoleó a su corcel y penetró en la parte más profunda del río, surgió una llamarada y los dos jinetes desaparecieron. Pero resulta difícil imaginar a Dando sentado y bebiendo tranquilamente en el infierno, porque en las noche de tormenta se lo oye ir de cacería acompañado de sus perros.

Danes. Para la gente de Somerset existe cierta confusión entre los daneses (el pueblo nórdico) que invadieron la región hace un milenio y los Danes o «dana», como los llaman los celtas. Un hombre que vivía cerca de

Dolbury Camp le habló a Ruth Tonge de un tesoro que se suponía había sido enterrado por los danes que, según él, eran personajes mágicos.

Esta es la historia:

«Si Dolbury fuera cavado
de oro sería el arado,

pero todavía nadie encontró el tesoro. Y, ¿por qué? En primer lugar, porque no les pertenece, así que nunca lo encontrarán. Aunque sigan cavando y cavando. Yo digo que ese oro es de los danes, y no me importa que haya eruditos listos que digan otras cosas.

»Mi abuela me contó que quienes enterraron el tesoro eran personajes mágicos todos vestidos de rojo. Si hubieran sido daneses, ¿cómo es posible explicar todas aquellas gaitas de barro que se encontraron en Dolbury Camp? Los viejos mineros las llamaban «gaitas mágicas». Y si las gaitas eran mágicas, ellos también lo eran y no hay ninguna razón para dudarlo.»

Y esto es lo que la gente de Dolbury continúa creyendo.

Daoine Sidhe. Los *Daoine Sidhe* son el pueblo mágico de Irlanda. Aunque antiguamente eran altos y hermosos —casi como dioses—, con el correr del tiempo fueron disminuyendo gradualmente de tamaño hasta convertirse en un pueblo llamado «Gente Diminuta» o «Pequeños Campesinos». La gente todavía les tiene miedo y en lugar de llamarlos «Daoine Sidhe», los llama «los bien nacidos», «la buena gente» o «la gente de ese pueblo», porque trae mala suerte mencionar su nombre. En la antigüedad eran auténticos héroes mágicos que vivían como los caballeros de las viejas épocas, montaban a caballo, cazaban, bailaban y eran grandes amantes de la música y el canto. Siempre estaban ocupados participando en combates entre feudos y facciones. En algunas leyendas modernas no siempre son pequeños, a veces incluso se los describe como personajes de tamaño humano o aún más grandes. Sus casas son subterráneas y submarinas, es decir, están bajo verdes colinas o en la profundidas de los lagos o del mar. De vez en cuando, los pescadores que salen de noche con sus barcas dicen haber visto una línea de luces brillantes que surgen del fondo del mar. Se trata de «la buena gente» que regresa a sus palacios bajo las olas.

Dobby. Dobby es el nombre familiar de un HOBGOBLIN de Yorkshire y de Lancashire. Es bastante parecido al BROWNIE pero más aficionado a hacer travesuras. En Sussex había un brownie llamado Dobbs o Maestro Dobbs que era una especie de anciano muy parecido al Dobby de Yorkshire.

Doonie. El Doonie es la versión escocesa y más bondadosa del DUNNIE inglés del condado de Northumberland. Puede, como este último, presentarse bajo la forma de un poney, de un hombre o de una mujer. Pero el Doonei no hace trampas, ni engaña; en todos los cuentos se dedica a

rescatar o a guiar a la gente. Hay uno, que se contaba allá por el año 1903, que trata de un niño que fue rescatado por él.

Un niño estaba trepando a un acantalidado para coger pichones de palomas zorita de sus nidos cuando de pronto resbaló y cayó directamente al precipicio. Consiguió cogerse a una débil rama de avellano que sobresalía, pero como ésta era muy frágil, no soportaría su peso más que unos minutos. Miró hacia abajo para ver si podría sumergirse en la laguna o si, por el contrario, se despedazaría contra las rocas, cuando de repente vio a una extraña anciana debajo de él, de pie sobre un saliente de acantilado, que extendía su delantal. Lo instó para que saltara allí dentro, y el niño saltó; no tenía otra posibilidad. El delantal cedió, dejándolo caer en la laguna. La anciana lo sacó cogiéndolo por el cogote y lo condujo por un camino oculto, que nunca más pudo volver a encontrar a pesar de lo mucho que buscó. Le dijo que se fuera a casa y que dejara en paz a las palomas, «porque si no —agregó—, el Doonie no volverá a estar aquí para salvarte». Y sin más, la anciana se marchó.

Dragones (Dragons). El dragón de San Jorge era como los que se suelen ver en heráldica y en muchos cuadros. Tenía alas de murciélago, un aguijón en la cola y aliento de fuego. Pero muchos de los dragones ingleses eran como los gusanos de la mitología escandinava: muy largos, sin alas y con aliento venenoso. Eran tan largos que podían enroscarse varias veces alrededor de una colina y, en Inglaterra, existen varios lugares llamados *Wormshill* (Colina del Gusano). Tal es el caso del dragón-gusano de Linton, muerto por el hacendado Wode de Lariston, que tenía la costumbre de enroscarse alrededor de una colina cuando había terminado de devastar una región. El hacendado acabó con él arrojándole una antorcha encendida en la garganta, que es un método efectivo para matar a este tipo de monstruos. Al dragón-gusano más grande de todos, el «Meister Stoorworm» de las Islas Orcadas, también lo mataron de esta manera. Su hígado se incendió, sus dientes salieron despedidos y se convirtieron en las Islas Shetland de Escocia, y su cuerpo se convirtió en Islandia. Todo esto ocurrió hace cientos de años, pero su hígado todavía continúa encendido y es la causa de la actividad volcánica de Islandia.

Ambos tipos de dragones están cubiertos de escamas, tienen grandes garras, son guardianes de tesoros y sienten gran inclinación por las doncellas. Los dragones heráldicos son pequeños en comparación con los dragones-gusano; de hecho, el de la pintura de Carpaccio, «San Jorge y el Dragón», es tan pequeño que uno casi siente lástima al verlo. Aunque incluso estos últimos son muy peligrosos.

El Dragón de Wantley era mucho más grande que el de Carpaccio y era el terror de la región. Tenía cuarenta y cuatro dientes de hierro en sus

fauces, grandes alas, un largo aguijón en su cola y un aliento de fuego. Se comía los árboles, el ganado y los niños, y debido a su resuello de llamas ningún hombre se atrevía a aproximársele. Muy cerca de su guarida vivía un caballero salvaje y cruel, llamado More, que era fuerte como un gigante y tenía un temperamento violento. No temía a nada ni a nadie, así que al fin la gente del lugar fue a verle y le rogó que los librase del dragón. Le ofrecieron a cambio todo el dinero que tenían, pero él les contestó que lo haría por nada si le traían una doncella morena, de dieciséis años, para que lo ungiese la noche anterior al combate y le ayudara a ponerse la armadura por la mañana. Así se lo prometieron, y él fue a ver al herrero para que le hiciera una armadura completa, cubierta de pinchos de hierro. Una vez que estuvo preparado, ungido y con la armadura abrochada por la doncella, se dirigió temprano a esconderse cerca de la fuente donde el dragón acostumbraba ir a beber. Cuando éste metió la cabeza en el manantial, More saltó lanzando un grito y lo golpeó en el hocico con su puño protegido por la cota de malla. Comenzó entonces una tremenda lucha que se prolongó durante dos días y dos noches, sin que ninguno de los dos pudiera romper la guardia del otro. Al final, el dragón se echó hacia atrás para tomar carrera y arremeter contra More y alzarlo en vuelo. Pero el caballero dio un paso a la derecha y, mientras el monstruo pasaba veloz a su lado, le dio una patada en el lomo con su tacón de pinchos. Había encontrado el punto débil del dragón, que se enroscó sobre sí mismo retorciéndose hasta caer muerto. Y este fue el fin del Dragón de Wantley.

Este punto débil forma parte de la tradición de los dragones. Basta recordar como «Smaug», el dragón de *Los Hobbits* de J.R.R. Tolkien, fue abatido aprovechando ese único punto de su enorme cuerpo. El profesor Tolkien sabía muchísimo sobre dragones.

Dragón-Gusano de Lambton (Lambton Worm). En Escocia y en el norte de Inglaterra a los dragones se los llamaba *worms* (gusanos), ya que esa era la palabra sajona y escandinava para designarlos. A veces estos gusanos tenían alas, pero por lo general eran como enormes y larguísimas lagartijas, capaces de enrollarse varias veces alrededor de una pequeña colina. Existen muchos cuentos sobre ellos —alguno, incluso, proviene de Somerset—, pero el relato del Dragón-Gusano de Lambton es el mejor, porque empieza en tiempos remotos y termina después de su muerte.

En el siglo XIV, el heredero de Lambton, en Weardale, era un muchacho salvaje que se deleitaba haciendo todo aquello que pudiera escandalizar a la gente. Un hermoso domingo, estaba sentado pescando a orillas del río Wear, fuera de las murallas del castillo, a la vista de todos los campesinos que cruzaban el puente para ir a la iglesia. Había estado

pescando toda la mañana, pero no había cogido ni un solo pez y, justo cuando las campanas estaban terminando de sonar, estalló en un torrente de tan terribles juramentos que el último labrador se dio prisa por entrar en la iglesia y no escucharlo. Cuando se oyeron las últimas campanadas, algó picó el anzuelo y, después de muchos esfuerzos, consiguió sacarlo. No era un pez, sino una cosa tan horrible que el muchacho rompió el sedal y lo arrojó a un pozo por ahí cerca. En ese momento pasaba un forastero que se detuvo para preguntarle lo que había pasado.

—Creo que he pescado al diablo —dijo el heredero—. Mirad allí, en aquel pozo.

—Parece un tritón grande —dijo el forastero—, excepto por los nueve agujeros que tiene alrededor de la boca. Si me preguntarais, os diría que no presagia nada bueno.

Y continuó su camino.

Pasó el tiempo. Desde aquel día el heredero pareció haber sentado la cabeza, y muy pronto partió a Tierra Santa. El tritón creció y creció en el pozo, hasta que se hizo demasiado grande como para estar allí. Entonces salió y se enroscó alrededor de la Colina de Worm, desde donde asolaba la región. Cavaron una gran zanja fuera de las puertas del palacio y cada día la llenaban con la leche de nueve vacas, pero aún así, el dragón-gusano no estaba satisfecho. Unos valientes caballeros fueron a destruirlo pero cuando consiguieron partirlo en dos, se volvió a unir —como suelen hacer estos monstruos— y los destrozó.

Al cabo de un tiempo, el heredero regresó, convertido en un caballero de Rodas, y se quedó horrorizado al enterarse de todo el daño que su locura había causado. Estaba decidido a acabar con el dragón-gusano, pero cuando supo la carnicería que habían sufrido todos los valientes caballeros que lo habían intentado, fue a ver a una sabia mujer que vivía cerca y le preguntó cuál era la mejor manera de destruirlo. Primero tuvo que soportar una furiosa reprimenda, pero la mujer terminó por ablandarse y le dijo exactamente lo que tenía que hacer. En primer lugar tenía que ir a la capilla y hacer la solemne promesa de matar a la primera criatura viviente que se encontrara en su camino de regreso del combate. Si no la cumplía, ningún Señor de Lambton podría morir en su cama durante nueve generaciones. Luego, tenía que ir a un herrero y hacerse fabricar una armadura toda cubierta de pinchos de hierro. Una vez hecho esto, tenía que subirse a la gran roca que había en medio del río Wear y, desde allí, atacar al dragón-gusano cuando éste bajara a beber, como acostumbraba hacerlo al atardecer.

El heredero hizo todo lo que la sabia mujer le había dicho y, para estar seguro de realizar un digno sacrificio, les dijo a sus sirvientes que cuando regresara victorioso y estuviera acercándose al castillo, haría sonar su cuerno para que soltaran a su sabueso favorito y éste fuera a su encuentro. Partió entonces y trepó a la roca. El enorme monstruo bajó

reptando hasta el río e inclinó su cabeza de serpiente para beber. El heredero le hincó la espada en la cabeza y, al primer toque, el dragón se abalanzó sobre él y se enroscó a su cuerpo. A medida que apretaba, él mismo se iba clavando los pinchos de hierro, y cuanto más apretaba, más sangraba, hasta que el río Wear se volvió rojo. Poco a poco, el heredero fue cortándolo a trozos y la fuerte corriente los arrastraba, de manera que no podían volverse a unir.

Al fin terminó la batalla y el heredero emprendió su regreso tan exhausto y tambaleante que a duras penas tuvo fuerzas para tocar el cuerno. Su anciano padre, que había estado esperando lleno de ansiedad, oyó el débil sonido y corrió a abrazar a su hijo. El heredero volvió a tocar, y al oírlo, los sirvientes soltaron al perro, que salió ladrando para morir atravesado por la espada de su amo. Pero el padre se había presentado primero y la promesa quedó rota. Durante nueve generaciones, ningún Señor de Lambton murió en su cama.

«Duendes del Prado Oriental» («Fairies on the Eastern Green»). Esta historia, que trata de un encuentro entre unos contrabandistas y un grupo de duendes, fue contada por un mesonero a finales del siglo pasado.

Tom Warren era uno de los contrabandistas más intrépidos. Una noche de verano, hace unos cuarenta años, junto con otros cinco hombres, desembarcó un cargamento de mercancías de contrabando cerca de Long Rock. Una vez que alejaron el brandy, la sal y la seda de la línea de marea alta, dos de los hombres partieron rumbo al mercado judío, donde vivían sus mejores clientes, y otro se fue a buscar caballos para poder esconder la mercancía antes del alba.

Tom y los otros dos se echaron a dormir al lado de la mercancía, mientras sus compañeros regresaban. Al poco rato los despertó un agudo gorjeo, como el de una flauta de pan, y un retintín penetrante, semejante al que hacen las ancianas cuando golpean dos planchas de peltre para hacer que las abejas regresen al panal.

Tom pensó que debía tratarse de un grupo de jóvenes campesinos que se habían quedado bailando en el prado hasta tarde y fue a ver quiénes eran para mandarlos a casa. No quería que nadie anduviera curioseando por los alrededores de su «negocio». Atravesó la playa y trepó a una duna para poder mirar mejor, mientras la música se oía cada vez más cerca. Allí, a poca distancia, en la hondonada, vio a un grupo de personajes diminutos alegremente vestidos, como muñequitos, que daban vueltas y brincaban. Se acercó más y divisó, en lo alto de la duna, a una veintena de vetustos personajes de aspecto antiguo que tocaban flautas de pan, címbalos y panderos, al mismo tiempo que tañían arpas y silbaban.

Tom observó que todos iban vestidos de verde y con gorros escarlatas. Pero lo que más le impresionó y le divirtió fue el aspecto de los diminutos flautistas, de aire solemne, que sacudían ligeramente sus barbas. Al mover la boca sobre las flautas de pan clavadas a sus pechos, se parecían más a un macho cabrío que a algo humano.

—¿Por qué no os afeitáis, viejos gorros rojos? —gritó dos veces.

Y estaba por repetirlo una tercera cuando todos los bailarines, más una multitud de personajes que no había visto al principio, avanzaron contra él con aspecto vengativo. Las tropas de SPRIGGANS, alineadas en formación militar, iniciaron una marcha rápida. Tom vio cómo iban aumentando de tamaño a medida que se acercaban. Su aspecto era tan amenazador que corrió hasta donde estaban sus compañeros y los despertó.

—¡Salgamos de aquí! —gritó— ¡Salgamos a la mar para salvar la vida! Hay una multitud de gente diminuta y BUCCAS detrás de nosotros, ¡en un momento estaremos rodeados!

Corrieron hacia la barca y por el camino cayó sobre ellos una lluvia de guijarros que, cayeran donde cayeran, quemaban como carbón ardien-

do. Antes de atreverse a mirar, los hombres se alejaron varias brazas de la orilla. Estaban a salvo porque sabían que estas criaturas mágicas no osan tocar agua salada.

En la costa vieron una fila de horribles seres que les hacían gestos amenazadores y les arrojaban piedras, aunque éstas se quedaban cortas porque los contrabandistas estaban a unas doscientas yardas. Dejaron de remar y continuaron vigilando hasta el amanecer. Oyeron entonces el galope de los caballos que regresaban del mercado judío. Al oírlos, la gente diminuta se marchó y los hombres juzgaron prudente regresar a tierra.

No volvieron a ser atacados por estos pequeños seres, pero se cuenta que desde aquel día la mala suerte persiguió a Tom.

A los personajes mágicos les gusta tan poco como a los contrabandistas ser espiados, y se enfadan mucho si alguien se burla de ellos.

Duergar. Los Duergars son los enanos negros del norte de Inglaterra, llenos de malicia hacia los hombres y deseosos de destruirlos. Érase una vez un andariego que cruzaba las colinas de Simonside, en el condado de Northumberland, de camino a Rothbury, cuando cayó la noche y perdió la senda. Sabía que si continuaba podía caerse en cualquier momento al precipicio, pero si se sentaba, con aquel terrible frío moriría congelado. Así que anduvo a tientas, muy despacio, buscando algún tipo de refugio. En ese momento divisó una tenue luz y, al cabo de un rato, descubrió que provenía de unas brasas que ardían dentro de una rústica cabaña, como las que construyen los pastores para cobijarse en épocas de parición. El viajero entró agradecido, y una vez dentro, alumbrado por la mortecina luz, pudo ver que más que una cabaña era una cueva, con dos piedras grandes como asientos, una a cada lado del fuego, una pila de leña a la izquierda y dos pesados troncos a la derecha. Avivó el fuego para calentarse los pies y las manos entumecidos, y se sentó en la piedra de la derecha.

Estaba sentado cómodamente cuando, de pronto, se abrió la puerta y entró una extraña figura. Era un pequeño enano que no le llegaba ni a las rodillas, pero muy fuerte y robusto. Llevaba un abrigo de piel de cordero, pantalones y zapatos de piel de topo y un sombrero de musgo con una pluma de faisán. No dijo nada, pero miró al viajero frunciendo el ceño y, con pasos pesados, se dirigió a la piedra de la izquierda y se sentó. El viajero tampoco dijo nada, porque estaba seguro de que su anfitrión era un Duergar, y sabía del amargo odio que éstos profesaban a los hombres. Así que permanecieron en silencio, sentados uno frente al otro. El fuego se iba consumiendo y la cueva cada vez estaba más fría. En un momento dado, el viajero no pudo aguantar más y cogió un poco de

leña para reavivar el fuego. El enano lo miró furioso, pero siguió sin decir nada. Al cabo de un rato, pareció hacerle señas al viajero para que pusiera uno de los gruesos troncos, pero el hombre siguió sin moverse. Al final, el enano se inclinó hacia atrás y lo cogió él mismo. El tronco era dos veces más largo y más ancho que él, pero no obstante lo partió sobre su rodilla y echó los dos trozos al fuego. Cuando éstos empezaban a consumirse otra vez, el enano hizo gestos al hombre como diciendo: «¿por qué no puedes hacer lo mismo que yo?», pero el viajero pensó que había alguna intención oculta en el gesto y se quedó sentado a pesar del frío.

Por fin, la débil luz del amanecer empezó a asomar por los resquicios de la cabaña y a lo lejos cantó un gallo. En ese instante desapareció el duergar, y con él, la cabaña y el fuego. El andariego todavía continuaba sentado en su piedra, que era la cumbre de un despeñadero que daba a un gran barranco. Si se hubiera movido sólo unos centímetros hacia la derecha para coger el tronco, se habría caído al barranco y lo único que hubiera quedado de él habrían sido sus huesos rotos.

Dunnie. Parece ser que sólo hubo un Dunnie que se dedicara a vagar por el distrito de Hazelrigg, en Beldford. Se comportaba exactamente igual que los BRAG o que la VACA HEDLEY. Se creía que era el fantasma de un personaje de Border (región fronteriza entre Escocia e Inglaterra), que había escondido un gran tesoro en una de las cuevas del despeñadero de Bowden Doors y que había sido asesinado en el transcurso de alguna de sus correrías, sin que tuviera tiempo de contarle a nadie dónde lo había ocultado. Por esta razón el fantasma continuaba vagando por el lugar mientras recitaba unos tristes versos.

Pero cuando no estaba lamentándose, estaba muy ocupado haciendo de las suyas, como cualquier otro animal-duende. Algunas veces se transformaba en burro y otras, en caballo percherón, para poder así gastar sus bromas favoritas. Por ejemplo, que lo llevaran al campo de labranza atado al arado, para partir en ese momento a todo galope. O si no, que algún granjero que tenía que buscar a la comadrona lo enganchara al carro y, ya de camino de regreso, una vez que había conducido sana y salva a la mujer a casa de su paciente, desaparecía en algún vado y los dejaba abandonados para que se las arreglaran como pudieran para cruzar el río. Hacía todo tipo de travesuras, pero debe haber desaparecido hace mucho tiempo, porque hace más de cien años que nadie ha sabido nada de él.

Dunters. Los Dunters eran espectros de Border (región entre Escocia e Inglaterra) que solían vagar por las viejas torres y torreones en ruinas. No eran tan malvados como los GORROS ROJOS, pero hacían un ruido constante, como si molieran lino o cebada en un mortero de piedra. En las regiones del norte se dice que si el ruido aumenta de volumen, es señal de alguna desgracia o presagio de alguna muerte.

Solía decirse también que esas torres en ruinas habían sido construidas por los pictos y que los cimientos estaban regados con su sangre. Esto sugiere, pues, que tantos los Dunters como los Gorros Rojos serían los espíritus de los pictos sacrificados.

E

Each Uisge. Todos los caballos marinos son peligrosos y feroces, pero el *each uisge* de las tierras altas de Escocia es el peor de todos, sin contar el CABYLL USHTEY de la Isla de Man, que compite con él en crueldad. Difiere del resto de las nereidas escocesas en que ronda el mar y las rías, mientras éstas viven en agua dulce, aunque de vez en cuando hay algún cuento que habla de caballos acuáticos de agua dulce. El *each uisge* se transforma a menudo, pero por lo general se presenta como un caballo hermoso y brillante que se deja montar. Pero si alguien comete la imprudencia de hacerlo, se lo llevará a todo galope hacia las aguas y allí lo devorará. Se comerá todo, menos el hígado, que llegará flotando a la orilla. Al parecer su piel es pegajosa, por lo que el jinete no puede separarse de ella una vez que se ha montado. Otras veces adopta la forma de un pájaro enorme o de un bello joven.

Hay muchas leyendas sobre el *each uisge* en su forma de caballo. Una de ellas, de carácter ejemplificador, ocurre en una pequeña ría cercana a Aberfeldy en Perthshire.

Siete niñas y un niño salieron de paseo un domingo por la tarde. De pronto vieron un pequeño y bonito poney que pastaba cerca de la ría. La mayor de las niñas montó sobre el lomo del caballito y llamó a sus amigas para que se unieran a ella; y una por una fueron montando. Parecía haber suficiente espacio para todas, pero el niño, que era más precavido, notó que el animal iba aumentando de tamaño a medida que montaba cada una de ellas. El muchacho se escondió entonces entre unas rocas que había allí cerca.

—¡Ven aquí, despreciable granuja, y monta sobre mi espalda! —le gritó una voz humana.

Pero el niño se escondió aún más.

En ese momento las niñas empezaron a gritar y trataron de saltar, pero sus cuerpos parecían pegados al lomo del animal. Mientras, éste galopaba entre las rocas tratando de capturar al niño. Al fin se dio por vencido y se metió en el agua.

A la mañana siguiente aparecieron en la orilla los hígados de las siete niñas.

Existen muchos cuentos como éste, aunque en algunos la víctima consigue escapar, como en el de CRODH MARA y el caballo marino.

Edric el Salvaje (Wild Edric). Hay muchos cuentos de hombres mortales que se casan con hadas, pero el más antiguo de todos es el de Edric el Salvaje, el paladín que vivía en Shropshire y se opuso a Guillermo el Normando cuando invadió Inglaterra. Un día Edric estaba cazando en el bosque de Clun cuando, de pronto, se encontró separado del resto de los cazadores; vagó durante horas en lo más profundo del bosque acompañado sólo de un pequeño paje. Ya había caído la noche cuando a lo lejos divisó una luz. Se dirigió hacia allí y se encontró frente a una casa grande y hermosa de la que salía música. Miró por la ventana y vio un espléndido grupo de bellísimas damas que estaban bailando. Eran más altas y hermosas que las mujeres mortales, y una de ellas era más bella que las demás. Al verla, Edric se sintió inflamado de amor y no deseó otra cosa en el mundo que tenerla por esposa. Dio vueltas alrededor del castillo hasta que encontró el camino de entrada e irrumpió en el salón de baile seguido por su valiente paje. Cogió a la dama y quiso llevársela mientras todas sus hermanas lo atacaban con uñas y dientes. Pero no le importaba nada y, ayudado por el paje, arañado y sangrante, consiguió llevarse a la dama a su propio castillo.

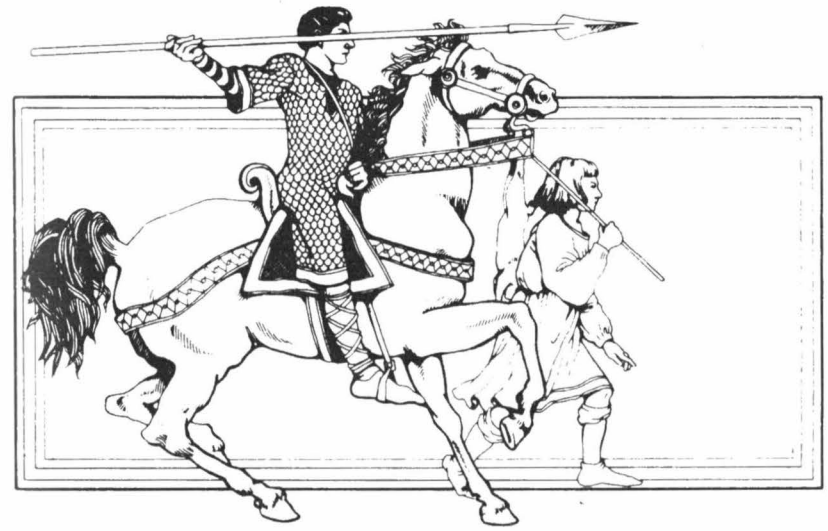
Durante tres días la joven permaneció silenciosa en la habitación que le había asignado Edric, mientras él trataba de ganarse su amistad ofreciéndole todo lo que tenía y todo lo que pudiera desear. De pronto, al cuarto día ella le habló.

—Me has conquistado, querido amigo —dijo—. Me casaré contigo y juntos seremos felices y afortunados, siempre y cuando no me hagas recriminaciones ni por mis hermanas ni por el sitio de donde me has traído. Si alguna vez lo haces, te advierto solemnemente que desapareceré de tu vida para siempre, y conmigo se irán tu felicidad y tu prosperidad.

Edric juró solemnemente que sería un marido cariñoso y leal y que nunca la ofendería, y se casaron en una magnífica ceremonia delante de todos los nobles de la región. En esa época, Edric el Salvaje se había sometido a Guillermo el Normando. Este último había oído hablar de la extraña boda y decidió convocar a Edric y a su mujer, Lady Godda, para que fueran a su corte. Allí se presentaron, y todo el mundo se maravilló de la belleza de la dama y de que llevaran además tantos años juntos y felices, con tan cariñosos y hermosos hijos.

Había una sola cosa que inquietaba a Edric. De vez en cuando, en el momento en que él más la necesitaba, ella estaba ausente y era imposible encontrarla. Un día regresó de una cacería deseoso de mostrarle las piezas que había cazado y de contarle las aventuras de la jornada, pero ella no aparecía por ninguna parte. La buscó en cada rincón de la casa, pero fue inútil, seguía sin aparecer. Al fin, mientras miraba desde las almenas, la vio venir de prisa hacia el castillo. Bajó estruendosamente las escaleras y la encontró en el puente levadizo.

—¿Dónde has estado? —preguntó—. Seguro que con tus hermanas.



Hubiera querido decirle algo más, pero se encontró hablando al aire, porque ella había desaparecido. Buscó por todo el bosque de Clun, tratando de encontrar la espléndida casa en la que había estado, pero fue en vano.

Nunca más volvió a verla, por lo menos en este mundo. Murió, todavía buscándola, rendido y con el corazón roto. Pero según la leyenda, se reunieron después de la muerte, porque Edric el Salvaje y su dama fueron vistos, de tanto en tanto, cabalgando juntos. Mucho más adelante, en el siglo XIX, una criada le contó a su señora que cuando era niña había visto a Edric y a sus seguidores pasar a caballo. Le describió las ropas que usaban, y estas eran, sin duda, las vestiduras tradicionales sajonas. Los mineros de los alrededores del bosque de Clun creían que la guerra y las desgracias llegarían al país cuando Edric el Salvaje pasara galopando. Y es justo que él viniera a prevenirlos, porque en su día había sido el gran paladín de la frontera de Gales.

Elfos (Elves). En Escandinavia antiguamente a los personajes mágicos se los llamaba elfos y se dividían en elfos de la luz y elfos de la oscuridad, al igual que la CORTE DE LOS BUENOS y la CORTE DE LOS MALOS de Escocia. El nombre llegó a las Islas Británicas con los sajones y en los antiguos libros médicos anglosajones se encuentran remedios contra algunas peligrosas prácticas élficas. Los mitológicos elfos de la luz no son muy diferentes del

conjunto de hados ingleses, como los que encontramos en «Sueño de una noche de verano» y muchos otros cuentos de hadas. Ya entrado el período cristiano, los escandinavos continuaron creyendo en los elfos o «gente oculta», que eran bastante parecidos a los personajes mágicos de las tierras altas y de las tierras bajas de Escocia. Se introducían a hurtadillas en el mundo humano, ordeñaban vacas y se vengaban de aquellos que los ofendían o los insultaban. Las «muchachas ocultas» eran hermosas y fascinadoras, usaban vestidos grises y velos blancos pero, al igual que otras hadas que podían ser reconocidas por algún defecto, tenían largos rabos de vaca.

Se cuenta que un hombre que estaba bailando con una de estas muchachas, de pronto vio el rabo de vaca, pero aún así continuó bailando y no la delató. Le dijo en cambio: «Hermosa doncella, estáis perdiendo vuestra liga.» Su tacto fue recompensado y tuvo buena suerte el resto de su vida.

El defecto de las elfinas escandinavas era diferente. De frente eran hermosas, pero de espaldas eran huecas como algunos árboles viejos. Por esta razón, cuando bailaban nunca daban vueltas.

En Escocia la palabra «elfo» se usaba para designar a los personajes mágicos de tamaño humano; en Inglaterra en cambio, al conjunto de personajes más pequeños, y en particular a los niños mágicos, se los llamaba elfos. A las mujeres mágicas, resultaba falta de tacto y de mala

educación llamarlas tanto elfinas como hadas. He aquí una poesía del libro de R. Chambers, *Popular Rhymes of Scotland* (Rimas Populares de Escocia) que habla del tema.

«Cuando me llames elfo o diablo
mejor mírate a ti mismo.
Cuando me llames duende o hado,
no te haré ningún favor.
Cuando me llames buen vecino
buen vecino yo seré.
Y si me llamas mágico ser,
un buen amigo siempre seré.»

Ellyllon. Éste es el nombre que se les da a los elfos de Gales. Son personajes mágicos, diminutos y elegantes, cuya comida consiste en setas y «mantequilla de hadas», un hongo amarillo que se encuentra en las raíces de los viejos árboles. Su reina es Mab y son más pequeños que los TYLWETHTEG.

En un cuento de Peterstone, cerca de Cardiff, se habla de ellos como de un grupo de criaturas mágicas benévolas que sienten pena por las desgracias humanas.

Érase una vez un pobre granjero llamado Rowli Pugh que parecía estar perseguido por la mala suerte. Si llegaba una plaga a alguna parte, seguro que terminaba en sus cultivos; si el ganado de sus vecinos estaba sano, el suyo caía enfermo. Su mujer era enfermiza y no tenía fuerzas para ocuparse de nada. Un día, Rowli estaba pensando en vender todo y marcharse cuando, de pronto, se encontró a un pequeño ellyl que le habló cariñosamente.

—No te preocupes más —le dijo—, nosotros te cuidaremos. Dile a Catti, tu mujer, que cada noche barra el suelo, que deje un buen fuego y una vela encendida y que se vaya temprano a la cama. Nosotros haremos el resto.

Rowli le creyó y se fue corriendo a su casa para contárselo a su mujer, que se puso en seguida a barrer la habitación llena de esperanza.

El ellyl cumplió lo prometido. Todas las noches Rowli y Catti se iban pronto a la cama y dejaban la casa limpia y preparada para los ellyllon. Y todas las noches oían risas, alegría y alboroto en el piso de abajo, pero a la mañana, cuando se levantaban, todo estaba impecable: el ganado, limpio y alimentado, y el huerto cuidado. Rowli y Catti empezaron a tener un aspecto saludable y feliz, y a vivir sin preocupaciones.

Así pasaron tres prósperos años, pero Catti empezó a sentir curiosi-

dad y ganas de ver a esos alegres personajillos. Una noche dejó a su marido dormido en la cama, bajó la escalera de puntillas y espió por una rendija de la puerta. Allí estaban los elfos, trabajaban, cantaban, se reían y se pavoneaban, todo al mismo tiempo. Eran tan graciosos y cómicos que a Catti se le escapó una carcajada. De pronto se oyó un grito, se apagó la vela y los ellyllon huyeron, abandonando para siempre la granja de Pugh. Pero, a diferencia de otras criaturas mágicas, no se vengaron por haber sido espiados. Y como Rowli había aprendido de los elfos la forma de trabajar metódica y ordenada, y su mujer se había convertido en una persona activa, la granja siguió prosperando.

Enanos (Dwarfs). Los enanos son más comunes en Alemania, Suiza y la Isla de Rügen que en las Islas Británicas y, aunque existen muchas criaturas mágicas pequeñas que podrían ser llamados enanos, generalmente tienen su propio nombre. Los espíritus de las minas de Cornualles son llamados PICADORES y GORROS AZULES, y hacen tanto ruido como los DUNTERS de Border. Los personajes mágicos que visitaron al REY HERLA eran enanos, aunque su descripción corresponde más a la de los sátiros. Algunas criaturas mágicas solitarias, como los DUERGARS, también eran llamadas enanos. Las misteriosas damas que se encontraron los caballeros del Rey Arturo solían estar acompañadas por un enano, pero existe la duda de si se trataba de un enano mágico o simplemente humano —como los bufones que acostumbraban a estar antiguamente en las cortes—. Los pequeños y laboriosos enanos que vivían en cabañas y trabajaban en las minas de oro y rubíes, como los que adoptaron a Blancanieves, no son personajes típicos de los cuentos británicos.

Espectros de las Bodegas (Buttery Spitits). Los Espectros de las Bodegas son bastante parecidos a los HOLGAZANES DE LA ABADÍA, excepto que no vagaban por las abadías, sino por las posadas cuyo patrón era deshonesto y por las grandes casas en las que los sirvientes aguaban el vino y dilapidaban o robaban comida. Existe un viejo cuento de un posadero al que un día visitó su tío, un buen hombre, anciano y ermitaño.

—¿Y qué tal van las cosas, muchacho? —preguntó el ermitaño.

—¡Ay! Me van mal, tío —respondió el posadero—. Cada día soy más y más pobre, y eso que hago todo lo que puedo para hacer dinero; pongo agua al vino, mezclo el azúcar con arena, compro carne barata de

animales que hayan muerto, a los caballos de los huéspedes los alimento con paja mezclada con avena, y a pesar de todo lo que hago, me parece que cada día pierdo más dinero.

—¡Oh!, mal asunto —dijo el ermintaño—. Dime, ¿hay alguna ventana por la que podamos mirar la despensa sin ser vistos?

—Sí que hay —respondió el posadero—. Si abro este pequeño aparador, puedo ver la despensa y vigilar si los sirvientes roban algo.

—Muy bien —dijo el ermitaño—. Cuando hayas abierto el aparador, pondré mi mano sobre tu cabeza y tú, pon tu pie sobre el mío y verás lo mismo que yo veo.

El posadero así lo hizo y juntos espiaron por el aparador. Vieron entonces a un Espectro de Bodega, más gordo que un cerdo, engullendo toda la comida de la alacena, devorando toda la carne con carbunclo, empinando el codo con vino aguado e hinchándose de insípidos confites. El ermitaño cerró la ventana y le dijo a su sobrino:

—Hijo, los fantasmas de este tipo no pueden comer comida decente. Dales a tus huéspedes la mejor comida que encuentres y trátalos lo mejor posible. Intenta no hacer trampas para volverte rico. Actúa como una persona honesta y el año próximo, cuando regrese, veremos cuánto has prosperado.

Al cabo de un año el ermitaño volvió. Su sobrino tenía un aspecto

alegre y próspero, todo el lugar estaba limpio y brillante, los criados trabajaban a gusto y la posada estaba llena de viajantes.

—Vamos a mirar por la ventana del aparador y veamos cómo están las cosas —dijo el ermitaño.

Miraron y tuvieron un panorama muy diferente. La despensa estaba a rebosar de buena comida y llena de botellas de vino alineadas en las estanterías. Y allí en medio estaba el pobre espectro, flaco como una telaraña, casi incapaz de arrastrarse. Se esforzaba por coger un pastel que había cerca, pero no tenía ni fuerzas para tocarlo; puso su boca en una cuba, pero no salió nada; intentó con una botella de vino pero su mano no pudo alcanzarla. El ermitaño cerró entonces la puerta del aparador y dijo:

—Muchacho, veo que este año has sido decente. No dejes que nada te tiente para volver a ser deshonesto o te invadirán los fantasmas del mal.

Pero el posadero había aprendido su lección y vivió honestamente durante el resto de su vida.

Familia Rubia (Tylweth Teg). A los personajes mágicos corrientes de Gales se los llama *Tylweth Teg*, que significa «Familia Rubia», aunque de vez en cuando también se los llama BENDICIÓN DE MADRE *(Bendith y Mamau)* como intento para congraciarse con ellos y evitar así que rapten bebés humanos, cosa a la que son muy aficionados. Tienen el pelo rubio y les encantan los niños de cabellos dorados, a los cuales, si pueden, se llevan al País de las Hadas. Viven debajo de verdes colinas o bajo el agua y les gusta la música, bailar y cantar, igual que a otras hadas. Es muy fácil que las doncellas de este pueblo se conviertan en esposas de seres humanos y que vivan con ellos durante un tiempo. El peligro de visitar a la Familia Rubia en su propio país consiste en que el tiempo allí pasa milagrosamente rápido, y el huésped descubre que lo que para él fueron menos de diez minutos, en la tierra significó varios cientos de años. A veces la Familia Rubia hace espléndidos regalos a la gente querida, pero éstos desaparecen si se habla de ellos. En realidad, la Familia Rubia es muy parecida al resto de las hadas y los duendes.

Fantasmas para niños (Nursery Bogies). Existen algunas criaturas aterradoras, que parecen haber sido especialmente creadas para mantener alejados a los niños de sitios o situaciones peligrosas, o para que se estén quietos. La mayoría de ellos no asustan a los adultos. Son fantasmas para meter miedo. La Sra. Wright, que escribió un libro llamado *Rustic Speech and Folk-Lore* (Habla Aldeana y Tradiciones Populares), da una lista completa de ellos. A veces se los menciona como amenaza: «¡Si no tienes cuidado vendrá el coco!» o «¡Si no entras ahora mismo vendrá el Hombre del Saco y te llevará!» También hay algunos personajes pensados para asustar a los niños e impedirles que roben frutas de los árboles, como el caso de GOGGIE EL HORRIBLE, y otros para evitar que se caigan al agua. No hay duda de que cumplían bien su papel de mantener a los niños alejados del peligro, aunque resulte bastante inverosímil que alguien con más de diez años crea en ellos.

Fenoderee. Hay unas cinco formas de escribir el nombre de esta criatura, a quien se suele llamar el «Brownie de la Isla de Man». Se comporta de manera bastante similar a un BROWNIE, aunque su aspecto es más parecido al del URISK. Es robusto, peludo, feo y terriblemente fuerte. Hay un cuento de un herrero que estaba trabajando en Gordon y que una noche se encontró con Fenoderee. Éste quiso estrecharle la mano, pero el hombre tuvo el buen sentido de ofrecerle una reja de arado que llevaba y Fenoderee la apretó con tal fuerza que quedó toda torcida. «Estoy encantado de ver que todavía quedan hombres fuertes en la Isla de Man», dijo complacido.

Fenoderee era uno de los FERRISHYN, el grupo de pequeños seres mágicos de la Isla de Man. Una vez se enamoró de una muchacha mortal y en lugar de ir a la fiesta de otoño de las hadas se quedó bailando con ella. Los Ferrishyn lo castigaron con su aspecto peludo y lo desterraron de la Tierra Encantada hasta el Día del Juicio.

A pesar de todo lo que había sufrido por culpa humana, seguía queriendo a los mortales y trabajaba de granja en granja, por toda la isla, a una velocidad sorprendente. De la misma manera que los brownies, se

ofendía por poca cosa. Una vez un granjero hirió su sensibilidad al decirle que no había cortado bien la hierba, y Fenoderee se puso detrás de él a desenterrar las raíces con su afilada herramienta. El granjero hasta tuvo miedo de que le cortara los talones.

Como un brownie, también espera su comida, pero no acepta ninguna otra recompensa. Una vez, que había trabajado muchísimo trayendo unas enormes piedras de la playa para construir una casa, el dueño quiso demostrarle su agradecimiento y le regaló un traje nuevo. Los criados se escondieron y oyeron a Fenoderee cantar mientras cogía una por una cada prenda:

«Gorro para la cabeza. ¡Ay, pobre cabeza!
Abrigo para el cuerpo. ¡Ay pobre cuerpo!
Pantalones para las piernas. ¡Ay pobres piernas!
¡Todo esto mío no será,
porque Fenoderee nunca lo usará!»
Y con esto se marchó lamentándose.

Ferrishyn. Éste es uno de los nombres que se le da en la Isla de Man a una tribu de diminutas criaturas mágicas. No son tan grandiosos como las

tribus similares de Irlanda o de Gales, ya que éstos ni siquiera tienen rey, ni reina. Su altura, según las distintas opiniones, varía entre treinta y noventa centímetros.

Roban bebés humanos y en su lugar dejan IMPOSTORES; y, al igual que otros seres mágicos, visitan las casas de los seres humanos durante la noche y usan sus talleres y sus herramientas para trabajar. Su deporte favorito es la caza, y debe ser un espectáculo lleno de color, porque usan abrigos verdes y gorros rojos y van acompañados de sabuesos blancos con orejas rojas. Aunque alguna gente, que asegura haber presenciado la cacería, dice que los perros tienen los colores del arco iris: rojo, azul, verde y amarillo.

En tiempos remotos, cuando todavía se creía en las hadas, la gente solía ser muy cuidadosa con respecto a los comentarios que hacía sobre los Ferrishyn, porque se pensaba que cada soplo de viento llevaba las palabras a sus oídos y ofenderlos traía muy mala suerte.

Finvarra. Finvarra es el rey mágico de Ulster, aunque también se suele decir que es el rey de la muerte. En el cuento llamado «Vísperas de Noviembre» se relata la historia de un pescador, Hugh King, que una noche regresaba de su trabajo cuando de pronto tropezó con una verbena mágica en vísperas de Todos los Santos. Descubrió, mirando a los bailarines, que todos eran muertos a los que había conocido en vida. A continuación, llegaron Finvarra y su mujer en un coche tirado por cuatro caballos blancos. «Descendió un solemne y distinguido caballero todo de negro y una hermosa dama con un velo plateado cubriéndole el rostro.»

En otro cuento se describe a Finvarra como a un ladrón de bellas mujeres humanas, igual que Plutón raptó a Perséfone.

Y en otro, Finvarra aparece sobre un caballo negro e invita a Kirwan, un joven jinete que acababa de ganar una gran carrera, a cenar en un espléndido castillo en el Monte Mágico de Finvarra. Kirwan poco a poco va reconociendo a cada uno de los invitados. Se trata de muertos que había conocido en vida. El joven comió y bebió el vino mágico, pero le hizo menos daño que al resto de los mortales que beben en la Tierra Encantada. Regresó a la tierra de la mano de una joven a la que había amado antes de morir y con una quemadura en su muñeca izquierda que nunca sanó.

Frío Muchacho de Hilton (Cauld Lad of Hilton). El Frío Muchacho de Hilton era uno de aquellos espíritus domésticos, mitad duende y mitad fantasma. Se creía que era el fantasma del chico que había trabajado en la caballeriza del Castillo de Hilton y a quien su patrón, mucho tiempo atrás, había matado en un ataque de ira. De vez en cuando, los huéspedes del castillo eran despertados por algo muy frío que se metía en sus camas. Se trataba del fantasmagórico muchacho. Durante la noche se lo oía trabajar en la cocina, pero tenía la maldita costumbre de desordenar todo lo que estaba limpio y ordenado, y de limpiar todo lo que estaba desordenado y sucio. Mientras trabajaba, cantaba tristemente:

«¡Ay de mí, Ay de mí!
La bellota todavía
no se ha caído del árbol,
para que crezca la madera,
para hacer la cuna,
para mecer al niño,
que se convierta en hombre
para conjurarme».

Sin embargo el tiempo de su liberación estaba más cerca de lo que creía, porque los sirvientes estaban muy cansados de todo aquel trajinar en la cocina y extendieron una capa y una capucha al lado del tazón de pan con leche con el que le pagaban sus servicios. A las doce en punto se puso la capa y la capucha y saltando por la cocina cantó:

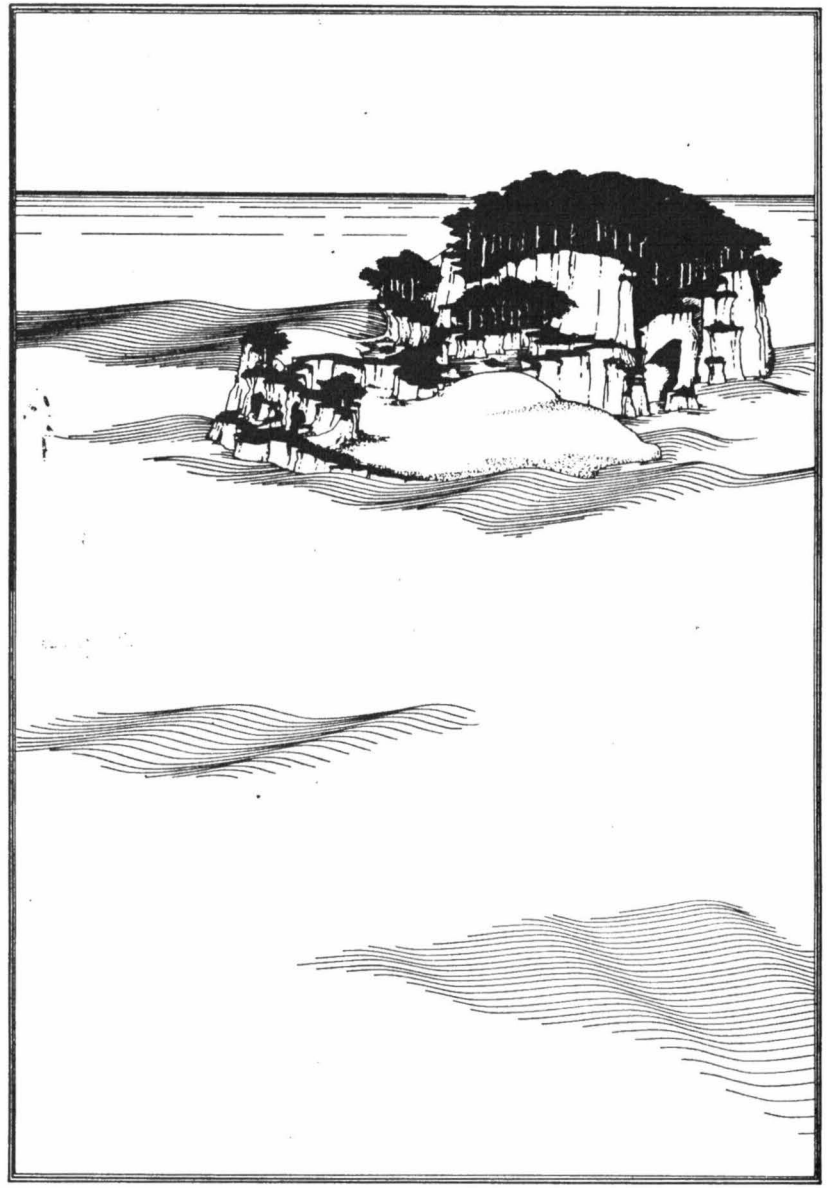
«¡Una capa y una capucha me acaban de regalar,
el Muchacho de Hilton nunca más volverá a ayudar!»

Y al llegar el alba desapareció para siempre.

Gente de Paz (Daoine Sidhe o People of Peace). La Gente de Paz de las tierras altas de Escocia es bastante parecida a los DAOINE de Irlanda, excepto que se oye hablar menos de reyes y reinas mágicas en Escocia que en Irlanda. Son un grupo de duendes y hadas que viven bajo las verdes colinas y que continúan hasta la Tierra Media, y que bailan y vagan igual que otras criaturas mágicas. Algunos, llegan al mundo de los mortales y buscan esposos y esposas entre ellos. Muchos recopiladores de cuentos de la tierras altas de Escocia tienen relatos de esta Gente de Paz, y las hadas de las tierras bajas se les parecen bastante, aunque sus reyes y especialmente sus reinas —como Nicnevin o Gire-Carline— son mucho más conocidos. Estos espíritus mágicos solían confundirse con las brujas durante los siglos XVI y XVII, cuando la brujería era muy temida.

Gigantes (Giants). Hay gigantes de muchos tipos y caracteres, pero todos tienen algo en común, su enorme tamaño y su terrible fuerza, aunque por supuesto, hay algunos más grandes que otros.

Bran el Bendito, personaje de Gales, era enorme, pero al mismo tiempo era bondadoso y sabio. Cuando atravesó el estrecho para ir a Irlanda a castigar a los celtas por haber maltratado a su hermana Branwen, los irlandeses lo tomaron por una montaña que se movía hacia la orilla, con un bosque que se agitaba en lo alto y dos lagos separados por una abrupta sierra. Bran les explicó que los lagos eran sus ojos muy abiertos por la ira y la abrupta sierra, su nariz. Era tan grande que ningún barco podía llevarlo, ni ningún caballo sostenerlo, pero era dulce y amable por naturaleza y uno de los mejores reyes que gobernaron Inglaterra. Cuando murió, a causa de una flecha envenenada, sus seguidores llevaron su cabeza de vuelta a Londres para sepultarla bajo la Torre Blanca e hicieron todo el camino con alegría, como si él estuviera presente. Según cuenta la leyenda, mientras su cabeza permanezca allí enterrada, no habrá peligro de invasiones en Inglaterra.



Bran fue el mejor y el más sabio de todos los gigantes. Pero hubo otros de naturaleza bondadosa, aunque bastante tontos, que protegían a sus pequeños vecinos humanos de otros gigantes malvados y hasta del mismo diablo. Uno de los más famosos fue el Gigante de Grabbist, que se dedicaba a llevar piedras para la construcción de la iglesia de Hawkridge y que compitió con el diablo para ver quién conseguía arrojarlas más lejos. El demonio, cada vez que podía, hacía trampas, pero el gigante era tan fuerte que terminó por vencerlo. Al final, el gigante, ya cansado, lo cogió por el rabo, lo hizo girar tres veces en el aire alrededor de su cabeza y lo soltó. El diablo debe haber ido a parar a las Islas Barbados por lo menos. Dicen que todavía no ha regresado y que tiene vergüenza de asomar su nariz por Somerset, por temor a que el viejo gigante todavía esté allí.

Hay otras historias sobre gigantes bondadosos, que a medida que fue pasando el tiempo parecen haberse ido convirtiendo en seres cada vez más ingenuos. Hay un cuento en Cornualles sobre el viejo gigante de Carn Galva que instaló un tronco petrificado, uno de aquellos que se mueven de un lado a otro, como mecedora y que se pasaba el día apilando enormes piedras, como si fueran ladrillos de construcción, para al fin derribarlas de una patada y recomenzar. Se divertía de esta manera porque estaba muy solo, no tenía ni esposa, ni hijos. Un niño, que vivía allí cerca, solía ir a visitarlo porque sabía que el gigante era un viejo bueno, y jugaban a los tejos y al escondite. Pero el gigante no tenía mucha conciencia de su propia fuerza. Un día, habían echado una buena partida y, al terminar, el niño arrojó su tejo y dijo que tenía que regresar a casa. El gigante, de muy buen humor, le dio un golpecito en la cabeza y le dijo: «Ven mañana sin falta, hijo, ¡echaremos una partida fantástica!» Pero mientras decía la palabra «fantástica», su compañero cayó muerto, porque los dedos del gigante le habían aplastado el cráneo. Éste se arrodilló y trató de arreglarle la cabeza con arcilla, pero fue inútil. Entonces lo cogió entre sus brazos y se sentó en su mecedora llorando.

—¡Ay, hijo mío! ¿Por qué no habrán hecho la cáscara de tu mollera más resistente, en lugar de hacerla fina como la masa de un pastel? ¿Cómo haré ahora para jugar a los tejos o al escondite sin ti?

Después de aquello el pobre gigante perdió el interés por todo y antes de que hubiera pasado un año, languideció y murió.

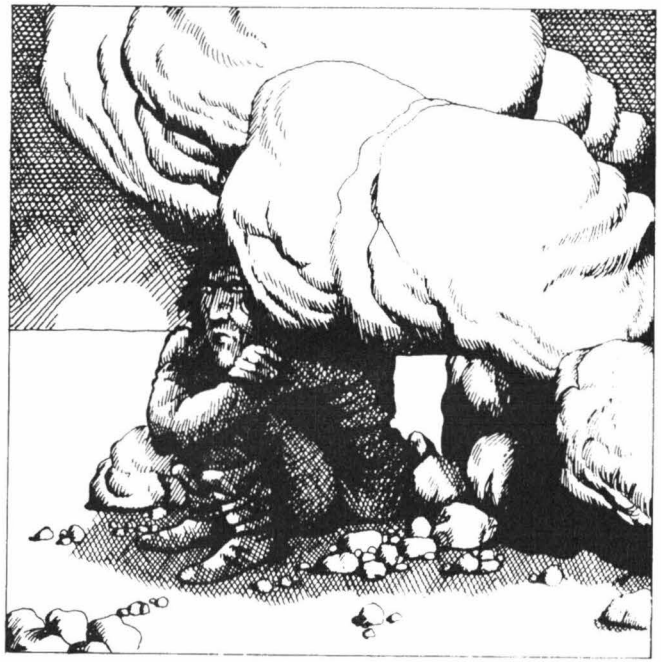
Este tipo de gigantes bondadosos no era tan común como los feroces ogros antropófagos —algunos, monstruos de dos y tres cabezas— que molían los huesos humanos para hacer pan y que eran el terror de las zonas rurales. Eran del tipo de Jack el Gigante Asesino, que se peleó con Jack de Beanstalk y a quien este último robó sus tesoros. Algunos tenían criados humanos, pero en general los hombres les interesaban más como alimento. La mayoría de esos gigantes eran estúpidos y fáciles de engañar, pero algunos —no tan grandes— eran magos y sólo podían ser derrotados por medio de hechizos. Los héroes que vencían a estos gigantes solían ser ayudados por animales con los que habían sido buenos, ya que en los cuentos mágicos, la bondad casi siempre es recompensada, y estas historias, fantásticas como son, suelen enseñarnos las cosas valiosas de la vida real.

Gnomos (Trows o Trolls). Los gnomos de Shetland *(trows)* son parecidos a los pequeños gnomos escandinavos, por supuesto que no a los gnomos gigantes de varias cabezas, sino a aquellas criaturas más pequeñas que los humanos, traviesas y malignas, que al igual que los anteriores se convierten en piedra a la luz del sol. Los gnomos de Shetland también temen la luz del sol, aunque les hace menos daño que a sus parientes escandinavos. Si por equivocación, la salida del sol les sorprende sobre la superficie de la tierra, no pueden escaparse durante todo el día, y permanecen asustados, con ganas de esconderse y refunfuñando para sus adentros, porque, para gran sorpresa, temen tanto a los hombres como los hombres los temen a ellos.

Jessie Saxby, en su libro *Shetland Tradicional Lore* (Tradiciones Populares de Shetland), cuenta casi todo lo que se sabe sobre estos gnomos. Ella provenía de esa región y además era la novena hija de un noveno hijo, y esto es algo muy especial. La gente de Shetland cree que hablar de los gnomos trae muy mala suerte, pero sus padres le contaron a Jessie Saxby cosas que no hubieran contado a ningún otro hijo.

De ella proviene la historia de los «gnomos kunal», es decir, los reyes de los gnomos, una casta muy peculiar. Entre ellos no hay mujeres, así que se ven obligados a casarse con mujeres humanas, pero si nace un bebé gnomo, la madre muere. Los kunal nunca vuelven a casarse, razón por la cual se ven forzados a vivir una vida solitaria hasta que su hijo crece, y entonces ellos también mueren. Algunos se niegan a casarse, y de esta manera pueden vivir eternamente, aunque esto constituye un desafío a sus leyes; si no contraen matrimonio a la edad que les corresponde, son expulsados de su tierra y obligados a vivir en el exilio.

Un viejo gnomo kunal desafió la ley y vivió durante siglos en una torre en ruinas. Era el terror de la región. Finalmente, una joven bruja

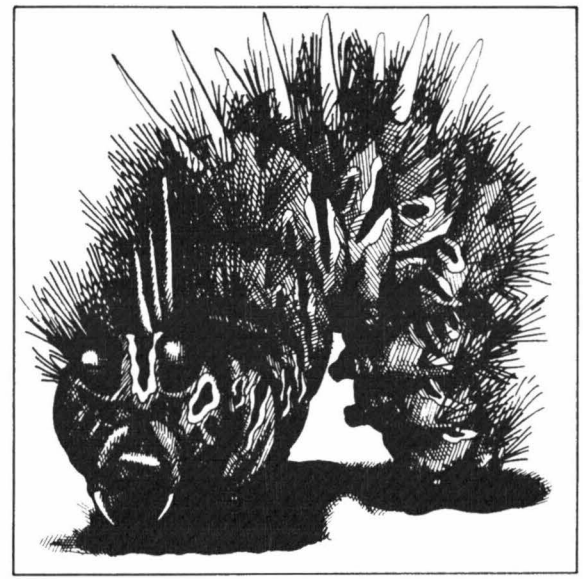


que quería aprender de él los secretos de la magia, lo convenció para que se casara con ella. No le gustaba la vida de casada, pero sin embargo, siempre que visitaba a su madre le contaba la manera en que las doncellas mortales podían protegerse de los maleficios. Parece ser que ella misma se sirvió de estas artes mágicas para protegerse contra la muerte cuando nació su hijo, porque ella y su marido tuvieron varios niños más.

Los demás gnomos eran más parecidos a las hadas y a los duendes comunes y, como todos estos personajes, grandes amantes de la música. Era un pueblo de gente diminuta vestida de gris. Los hombres, cuando veían algún ser humano, caminaban hacia atrás para no perderlo de vista. Se creía que oírlos hablar traía buena suerte, pero verlos, mala. Las personas les tenían mucho miedo, pero cuando los gnomos se encariñaban con alguien, estaban siempre dispuestos a hacer el bien. Hubo uno en particular, llamado «Broonie», que se dedicaba a cuidar todas las granjas de una pequeña región y a quien la gente solía ver revolotear de campo en campo trayendo buena suerte y fertilidad por allí donde pasaba. A las mujeres les dio pena verlo ir de aquí para allá, en medio de frío viento, con sus ligeros harapos grises. Así que lo consultaron entre ellas y decidieron hacerle una capa y una capucha. Pero el gnomo se lo tomó a mal, como cualquier otro BROWNIE y se marchó para siempre.

Goblins. Los goblins son duendes perversos y malignos que se deleitan asustando y haciendo daño a la gente. Suelen ser pequeños y feos, pero muy fuertes, y viven en cuevas subterráneas. Los goblins del libro de George Mcdonald *The Princess and the Goblin* (La Princesa y el Goblin) y los de *The Hobbit* (Los Hobbits) de Tolkien, se parecen mucho a la imagen tradicional de ellos. Si se antepone la palabra «hob» al nombre, dejan de ser malos, porque los HOBS o HOBGOBLINS son personajes amistosos. Los puritanos, sin embargo, pensaban que todas las criaturas mágicas eran malvadas; tal es así que John Bunyan habla de los «hobgoblins u horribles demonios», pero se equivocaba. Los hobgoblins pueden ser traviesos y aficionados a las bromas, pero son pequeñas criaturas alegres y buenas por naturaleza, no viven en cuevas y les gusta jugar en las casas de los seres humanos y ayudar a la gente que se lo merece.

Goggie El Horrible (Awd Goggie). Goggie el Horrible era un demonio para niños. Probablemente fue inventado por madres precavidas para advertir a sus hijos que se mantuvieran alejados de los árboles frutales y para evitar que robaran sus frutas, porque si no «Goggie el Horrible te cogerá». Se parecía a una enorme oruga peluda, lo suficientemente grande como para comerse a un niño.



Gorro Azul (Blue-Cap). Gorro Azul era un duende minero que trabajaba en las minas de carbón del norte de Inglaterra como colocador (el hombre o el niño que se ocupaba de empujar las cubetas llenas de carbón). A diferencia de los BROWNIES, este duente quería que le pagaran por su trabajo, pero únicamente aceptaba el salario normal de un colocador. Si se le daba más, dejaba el dinero que sobraba y si se le daba menos, lo dejaba todo. Pero trabajaba mucho más que un colocador normal. Por regla general era invisible; sólo se veía una luz azul que brillaba sobre la cubeta de carbón y a ésta moviéndose a una velocidad terrible sobre las vías. Gorro Azul era afable y, a diferencia de otros duendes mineros, era una suerte tenerlo en la mina.

Gorros Rojos (Redcaps). Los Gorros Rojos se cuentan entre las más perversas criaturas mágicas. Viven en la frontera entre Escocia e Inglaterra, donde siempre solía haber muchos combates y grandes crueldades.

Les gustaba vivir en torres y castillos derruidos, en los que se hubieran cometido actos de sangre. Cada Gorro Rojo tenía su propio lugar para vivir y se lo describía como un hombre viejo, de espaldas anchas, muy fuerte, con dientes largos que sobresalían, brazos y manos muy delgados y armado con garras como las de un águila. Usaba botas de hierro y una pica en su mano izquierda. En su cabeza llevaba un gorro de color rojo oxidado y su mayor deleite consistía en teñirlo de rojo brillante con la sangre de algún viajero incauto que trataba de cobijarse en la torre. No había fuerza humana capaz de derrotarlo, pero se lo podía asustar haciendo citas de la Biblia o mostrándole una cruz. Si se sostenía una cruz delante de él, lanzaba un grito aterrador y desaparecía dejando tras de sí uno de sus largos dientes. Hubo, sin embargo, un Gorro Rojo bueno que vivía en el Castillo Grantully de Perthshire. Tenía una pequeña habitación para él en lo alto del castillo y era una suerte tenerlo en el lugar; pero no se parecía en nada a los Gorros Rojos de la frontera.

Habetrot. Habetrot era el hada madrina de las hilanderas de Border (frontera entre Inglaterra y Escocia). Estaba siempre dispuesta a hacer favores y no tenía un trato severo ni siquiera con las chicas a las que no les gustaba hilar.

Érase una vez una muchacha alegre y perezosa de Selkirkshire que prefería más pasear por el campo recogiendo flores que llagarse los dedos hilando. Su madre, que era buena hilandera, no paraba de reñirla, pero todo era en vano. Hasta que un día perdió la paciencia y llevó a la joven arriba, a su dormitorio, con un rueca y siete hilas y le dijo:

—¡Si en tres días no haces siete ovillos, verás lo que te pasa!

Y la dejó llorando a moco tendido.

La muchacha sabía que su madre hablaba en serio, así que trabajó en la rueca durante todo un largo día, pero lo único que consiguió fue llagarse los dedos y los labios retorciendo las hebras, y unos noventa centímetros de hilo desigual y dispar con el que nadie hubiera podido tejer nada. Y se durmió llorando. A la mañana siguiente se despertó temprano, el sol brillaba y los pájaros cantaban, echó un vistazo al pobre trozo de hilo que había hilado y pensó: «aquí no puedo trabajar bien, será mejor que salga un rato afuera, a tomar el aire». Así que bajó de puntillas la escalera, pasó sigilosamente junto a las cortinas de la cama de su madre, desatrancó la puerta de la cocina y salió corriendo. Anduvo de aquí para allá recogiendo amarillas primaveras y oyendo el canto de los pájaros hasta que de repente pensó que, por mucho que perdiera el tiempo, al final tendría que volver a casa y su madre estaría muy enojada. Se sentó sobre un montículo de piedras que había frente a ella y rompió a llorar. Algunas piedras, erosionadas por el agua, tienen un agujero estrecho y profundo en el centro; la gente solía decir que era posible ver hadas a través de él. La muchacha oyó una especie de zumbido y unas voces agudas entonando una extraña tonada que venía de uno de los agujeros. Levantó la vista y vio a una rara mujercita trabajando afanosa con el huso y estirando el hilo con unos labios tan largos que parecían estar hechos para hilar.

—Buenos días tengáis, buena señora —dijo la muchacha que era muy educada y sociable.

—Buenos días para ti también, hijita —respondió la mujercita con satisfacción.

—¿Por qué tenéis unos labios tan largos? —preguntó la muchacha.

—Para poder hilar bien —dijo la anciana.

—Eso es lo que yo debería estar haciendo, pero no puedo, no me sale.

Y le contó toda la historia.

—No te preocupes, hijita —dijo la bondadosa mujer—. Tráeme las hilas y yo las hilaré rápido para que puedas dárselas a tu madre.

La joven fue corriendo hasta su casa, entró silenciosamente y regresó en un instante.

—¿Cómo haré para llamaros y volver a veros, buena señora? —le preguntó—, ¿o a dónde puedo ir a buscar los ovillos?

Pero la anciana cogió las hilas y se marchó. La muchacha, perpleja, se sentó sobre una piedra a esperar. El sol estaba fuerte y al cabo de un rato se durmió profundamente; y no se despertó hasta que anocheció y empezaba a refrescar. Oyó entonces un murmullo y las voces que cantaban más alto que antes, y vio un rayo de luz que salía de una de las piedras. Se arrodilló, espió por el agujero y se encontró con un extraño panorama. En una gran caverna había unas misteriosas figuras sentadas frente a sus ruecas, hila que te hila, como locas. Todas tenían unos labios larguísimos, pulgares chatos y espaldas encorvadas, y su amiga estaba allí, conversando con ellas. Una, la más fea de todas, estaba sentada un poco apartada del resto y su nombre era Scandie Mab, porque así la llamó la jefa de las hadas.

—Están casi terminadas, Scandie Mab —le dijo riéndose a carcajadas—. La pequeña ni se lo creerá, ¡Habetrot ha cumplido su palabra! Ata el hilo y dámelo, que tengo que llevarlo a la puerta de su casa.

En ese momento la muchacha supo dónde tenían que encontrarse y salió corriendo hacia allí; a duras penas consiguió llegar un instante antes de que apareciera Habetrot y le diera siete hermosos ovillos.

—¿Qué puedo hacer por vos? —preguntó la muchacha agradecida.

—No le digas a tu madre quién ha hilado las madejas —respondió Habetrot—, y si me necesitas otra vez, llámame.

Y se alejó en la oscuridad.

Su madre se había ido a dormir temprano porque se había pasado el día haciendo morcillas, «salchichas negras» las llamaban en esa parte del mundo, y siete hermosas morcillas colgaban de las vigas para secarse. La muchacha tenía un hambre voraz, porque no había comido nada desde el desayuno del día anterior. Acomodó los siete ovillos en un lugar donde su madre pudiera verlos ni bien se levantara, y avivó el fuego, bajó una sartén, frió la primera morcilla y se la comió, pero continuaba teniendo más hambre que nunca. Así que cocinó otra, y luego otra más, hasta que de pronto se dio cuenta de que se las había comido todas. Subió entonces

las escaleras de puntillas para irse a la cama, y en el momento en que su cabeza se apoyó sobre la almohada, se quedó dormida.

La madre se despertó a la mañana siguiente y, al correr las cortinas de su cama, lo primero que vio fueron las siete hermosas madejas —tan perfectas eran, que ninguna de las hilanderas de la región hubiera podido hacerlas—. Alzó la vista sorprendida... pero, ¿qué se había hecho de las morcillas que estaban colgando la noche anterior? No quedaba ni una. Lo único que había era la sartén toda negra al lado del fuego.

Salió al camino en camisón, gritando como una demente:

«¡Mi hijita ha hilado, siete, siete, siete!

¡Mi hijita se ha comido, siete, siete, siete!

Y todo antes del alba».

Cantaba tan fuerte que despertó a su hija, que se vistió a toda prisa. En ese momento pasaba cabalgando por el camino un joven terrateniente.

—¿Por qué gritáis de esa manera, buena mujer? —le preguntó.

Pero ella volvió a cantar:

—«¡Mi hijita ha hilado, siete, siete, siete!

¡Mi hijita se ha comido, siete, siete, siete!»

Y si no me creéis, señor, ¡venid y comprobadlo vos mismo!

El caballero la siguió y entró en la casa. Al ver los hermosos ovillos quiso conocer a la hilandera, y cuando vio a la muchacha, le pidió que se casara con él.

El joven señor era bello, valiente y bondadoso, y la joven estuvo muy contenta de decirle que sí. Pero había una sola cosa que la afligía: el terrateniente no paraba de hablar de las finas madejas que ella hilaría después de la boda. Así que un día la muchacha fue al montículo de piedras y llamó a Habetrot, que comprendió en seguida su problema.

—No te preocupes, hijita. Trae aquí a tu prometido y nosotras lo solucionaremos —le dijo.

Así que, a la noche siguiente, la pareja fue al montículo de piedras. Oyeron a Habetrot cantar, y al final de la canción, ésta les abrió una puerta oculta y los dejó entrar. El joven se quedó perplejo frente a todas esas horribles figuras que estaban a su alrededor.

—¿Por qué tienen sus labios deformados? —le preguntó a la muchacha.

—Preguntádselo vos mismo —dijo Habetrot en voz alta.

Y todas las demás murmuraron con voces agudas, «¡aquí estamos, hila que te hila...!».

—¡Ay...! Hace tiempo, nosotras también fuimos bellas —agregó Habetrot—, pero recibimos este don, gracias a ser buenas hilanderas. A vuestra hermosa prometida le pasará lo mismo, porque ella también es una enamorada de la rueca.

—¡Oh, no! —dijo el joven señor—. ¡A partir de hoy no volverá a

tocar una rueca!

—Como vos digáis, mi señor —dijo la muchacha.

Y desde entonces pasea con el joven por los campos detrás de él, alegre como un pájaro, y el lino que se cultiva en sus tierras, termina en manos de la anciana Habetrot, para que lo hile.

Hadas novias (Fairy Brides). En las antiguas Grecia y Roma hubo muchas leyendas sobre ninfas y diosas que conocieron a mortales y se enamoraron de ellos; pero estos amores solían terminar en tragedia, porque las diosas eran inmortales y los hombres habían nacido para morir.

Lo mismo ocurría con las hadas, y la gente continuó contando este tipo de cuentos, aún después de haber cesado de creer en dioses.

En la Edad Media, eran los monjes los que se ocupaban de escribir la historia, ya que, como habían recibido educación, eran casi los únicos que sabían leer y escribir. Constan en sus crónicas bastantes anécdotas mágicas, y algunas de ellas se refieren a hadas esposas. El cronista Walter Map fue el primero en registrar el famoso cuento de ELDRIC EL SALVAJE, que hasta el siglo XIX se había transmitido oralmente en Shropshire.

He aquí otro cuento de Walter Map, llamado «El Hada Esposa del lago de Brecknock».

Gwestin Gwestiniog vio durante tres noches de luna a un grupo de hermosas mujeres que bailaban en un campo sembrado de avena. Las vigilaba hasta que, al amanecer, desaparecían bajo las aguas del lago Brecknock. Se enamoró perdidamente de una de ellas y trató de capturarla, pero no pudo. Sin embargo, parecía que ella quisiera ser capturada, porque por la noche la oía murmurar bajo las aguas: «Si hubiera hecho tal cosa o tal otra, habría podido cogerme». Así que a la tercera noche hizo exactamente lo que ella había dicho, y el hada, de inmediato, aceptó convertirse en su esposa, pero le dijo que si alguna vez la tocaba con las riendas, le abandonaría.

Vivieron muy felices durante muchos años y tuvieron muchos niños, pero un día, mientras ella lo estaba ayudando a montar para dar un paseo a caballo, él, sin querer, la tocó con las riendas. No se dio cuenta y partió, pero cuando regresaba la vio marcharse con todos los niños. La persiguió a todo galope y a duras penas consiguió arrebatarle uno de los niños, Trinio Faglog.

Es curioso, pero alguna persona debe ser descendiente de esta mágica dama.

En la moderna tradición galesa hay algunos cuentos de hadas novias. Uno de ellos, «El Hada del Abanico», es muy parecido al anterior, pero fue escrito casi seiscientos años antes.

Aquí, a la novia se la corteja arrojándole pan y queso al lago. Pero ella tiene gustos muy especiales sobre la manera en que el pan debe ser horneado. Al tercer intento el hombre consigue el punto de cocción apropiado y ella emerge de las aguas acompañada de su padre, quien ofrece como dote un espléndido rebaño, no sin antes advertir que si el marido llegara a pegar a su hija, ella lo abandonaría para siempre llevándose el ganado. Cosa que al final siempre ocurre, y el esposo y los niños se quedan solos. Aunque los hijos obtenían de su mágica madre el don de poder curar y se convertían en los famosos médicos Midvai.

Hay un cuento con final feliz sobre un hada novia. Se trata de un poema del siglo XIII llamado «Romance de Sir Launfal». En él, la Reina Guinevere es la villana.

Como Sir Launfal desaprobaba el matrimonio del Rey Arturo con la Reina Guinevere, decidió dejar la corte. Un día, cuando ya vivía en Caerleon pobre y solo, se presenta una doncella que lo invita a visitar al hada Lady Tryamour. Es tan hermosa que Launfal se enamora perdidamente. La dama le hace todo tipo de bellos regalos, ropas, armas, criados, un maravilloso caballo y una bolsa sin fondo y le dice que siempre que él lo desee, ella estará a su lado y que será invisible para todos menos para él; pero hay una condición: se trata de un amor secreto y Launfal no podrá nunca presumir de él, ni contar a nadie de dónde provienen los regalos, porque si no, la perderá para siemrpe.

Eran muy felices y Launfal realizaba grandes hazañas de armas.

Cuando el Rey Arturo se enteró de ellas, lo conminó a regresar a la corte. Lady Tryamour fue con él, en forma invisible, y continuaron siendo felices, pero la Reina Guinevere estaba furiosa porque Sir Launfal no le hacía caso y no perdía oportunidad de mofarse de él y despreciarlo. Un día al fin, el caballero perdió la paciencia y le dijo que la más humilde de las doncellas de su dama era más hermosa que ella o cualquiera de sus damas.

Cuando Sir Launfal fue a ver a Lady Tryamour, ésta había desaparecido, y también su caballo, su armadura y sus lujosas ropas; además, la bolsa sin fondo estaba vacía.

La Reina Guinevere aprovechó que el caballero estaba loco de pena para formular graves acusaciones contra él, por las que lo llevaron a juicio. Muchos de los caballeros de la corte sabían que la reina era una mujer mala y solicitaron un nuevo proceso diciendo que, ya que Sir Launfal había hablado tan desdeñosamente de la reina y su corte, había que concederle un plazo para que pudiera presentar a su hermosa dama y ver si tenía razón.

Launfal no tenía ninguna esperanza. Sabía que por culpa de sus alardes había perdido para siempre a su dama. A medida que pasaban los días, la reina estaba cada vez más alegre. Finalmente se cumplió el plazo, se levantó la horca y Sir Launfal fue llevado para ser ajusticiado.

—El día todavía no ha terminado —dijeron los caballeros—, debemos esperar hasta el crepúsculo.

Y así se hizo. Cuando el sol se estaba poniendo llegaron a caballo diez damas espléndidamente vestidas.

—Es verdad —dijeron los caballeros—, son todas más bellas que nuestras damas. ¿Cuál de ellas es la vuestra, Launfal?

—Ninguna de ellas —respondió Launfal.

Ya a continuación llegaron otras diez, más bellas aún, y el caballero volvió a decir que ninguna era la suya. Al fin, Lady Tryamour, montada sobre un caballo blanco, atravesó el pueblo brillando como una estrella.

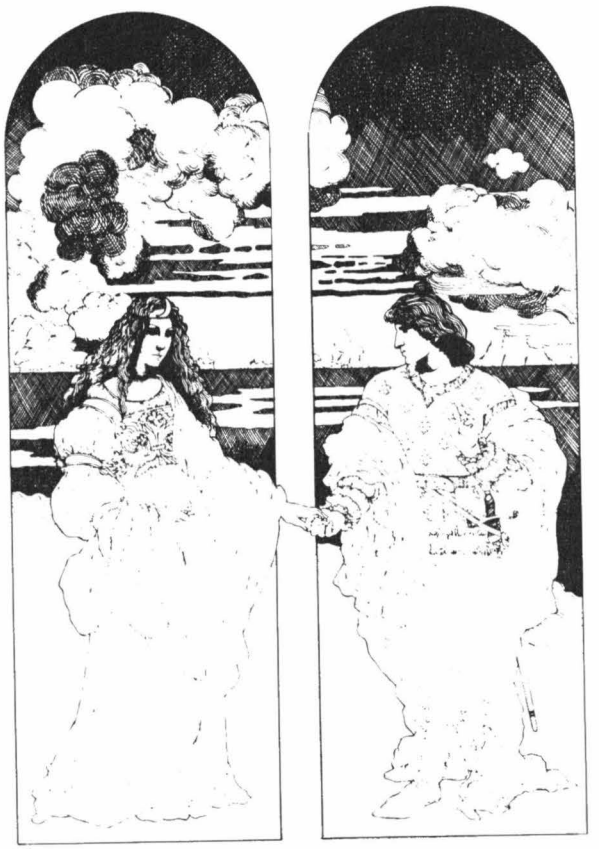
—¡Es ella! —dijo Sir Launfal.

Y todo el mundo allí presente lanzó una exclamación de asombro porque en verdad era más bella que ninguna. El caballo de Sir Launfal salió del bosque a su encuentro y todos, la dama, el caballero y el cortejo partieron al galope rumbo a la Isla Olyroun en la Tierra Encantada.

Sir Launfal nunca más ha vuelto a ser visto por mortal alguno, pero una vez al año se oye relinchar a su caballo en la Tierra Encantada y un clarín suena desafiante, y si algún hombre es lo bastante valiente como para contestar a la llamada, Launfal aparece para realizar un torneo con él.

Las hadas solían prohibir a la gente hablar de sus regalos; esta tradición persistió hasta el siglo XIX.

Hay cuentos tradicionales irlandeses que hablan de hadas que se



llevan a sus amantes humanos a vivir con ellas a islas encantadas. El más famoso es el de OISIN, hijo de Fion de Fianna, que volvió para ver su país varios siglos después de haberse ido y tuvo que quedarse en la tierra de los mortales porque había pisado suelo irlandés.

Bran, el hijo de Febal, fue más afortunado. Uno de sus compañeros saltó a tierra y se convirtió en polvo, así que él no bajó de su barca y desde allí le contó sus aventuras a la gente que se había reunido. Luego partió nuevamente mar adentro y volvió a su isla encantada.

Las SELKIES, mujeres-foca, son otro tipo de esposas hadas. Necesitan tener su piel de foca para poder atravesar el mar y regresar a sus hogares. Cuando se las roban quedan prisioneras en tierra; pero parece ser que al final siempre consiguen recuperarlas y pueden volver con sus maridos foca.

Henkies. Henkies era el apodo que recibían los TROWS (especie de gnomos) de las islas Shetlands. Eran unos seres diminutos y grotescos que cojeaban al caminar. Su música era muy pegadiza, pero sus danzas muy raras, golpeaban sus manos contra las rodillas, en una especie de baile de gansos, subiendo y bajando frenéticamente. Hay un cuento de una TROW que estaba espiando con tristeza un baile de humanos, hasta que al fin no pudo resistir más y se introdujo en la sala, agachándose y levantándose mientras bailaba con un hombre tras otro. Pero lo hacía de una manera tan rara y salvaje, agitándose, dando vueltas y saltando, que todos los demás se fueron apartando para dejarle espacio en el centro del salón, donde se sacudió y rebotó como una pelota, cantando a toda voz:

«¡Eh Cuttie! ¡Eh Cuttie!
¿Quién quiere bailar conmigo?
¿Quién quiere bailar con Cuttie?
Miro a mi alrededor y no veo a nadie.
Tendré que irme cojeando yo sola. ¡Ay Cuttie!».

Parece que la pobre Cuttie conocía muy bien su apodo.

Hobs o Hobgoblins. Los *hobs* son una tribu de duendes domésticos y sociables que trabajan para los hombres, aunque suelen ser bastante aficionados a gastar bromas. Alguna gente los llama «hombres-hobs» y otra, *hobgoblins*. Los BROWNIES también son *hobs* y su comportamiento suele

ser bastante similar, aunque cada uno tiene sus propias costumbres. Había uno, por ejemplo, que vivía en un agujero en la Bahía de Runswick, cerca de Hartlepool, y era especialista en tosferina. Los padres de algún niño que estuviera muy enfermo, podían llevarlo a la cueva y decir en voz muy baja:

«¡Hob! ¡Hob! ¡Hobgoblin!
Mi hijo ha cogido una muy mala tos.
¡Haz que se ponga mejor!».

Y después, el niño se curaba muy rápido.

Muchos se comportaban exactamente igual que los *brownies*. Había uno, por ejemplo, que vivía en la finca Sturfit, cerca de Reeth en Yorkshire. Batía la leche para hacer mantequilla, encendía el fuego y realizaba todas las labores propias de los *brownies*. Como iba completamente desnudo, la dueña de la finca sintió lástima y le dio una capa con capucha. Se la puso y lo oyeron cantar:

«¡Oh! ¡Una capa con capucha!
El Hob nunca más volverá a la lucha».

Y desde entonces no volvió a trabajar.

A otro *hobgoblin* no le gustó la calidad de las ropas que le habían dado, así que recitó:

«A Hob Gin las ropas viejas no le tienen que agradar,
y nunca más irá a trabajar.»

También hubo un vigoroso *hobgoblin* que vivía en una cueva y trabajaba para el dueño de una posada que quedaba media milla más allá. Su paga consistía en una rebanada grande de pan con mantequilla. Una noche se olvidaron de dejársela y nunca más volvió al trabajo.

Los puritanos piensan que los *hobgoblins* son demonios. En realidad, piensan que todas las criaturas mágicas lo son y no simpatizan con ninguna. Los *hobgoblins* son mucho más aficionados que los *brownies* a hacer travesuras y están siempre dispuestos a convertirse en BOGGARTS si se los molesta o se les hace burla. A los *boggarts* se los podría considerar «hombres-hob», pero los BOGIES y los BOGLES están justo en el límite y pertenecen a la CORTE DE LOS MALOS.

Holgazán de Abadía (Abbey Lubber). En los tiempos en que los monasterios estaban en decadencia, alrededor del siglo XV, la gente creía que los monjes se habían vuelto mundanos, perezosos y corruptos, y se contaban cuentos de Holgazanes de Abadía, diablos menores que iban a los lugares donde los monjes se emborrachaban, eran glotones y se entregaban a toda suerte de placeres en lugar de rezar y realizar buenas obras. Los Holgazanes de Abadía sentían especial deleite por las bodegas y las cocinas, y tentaban a los monjes con toda clase de perversiones. Uno de los más famosos, sobre quien se escribió un librillo de cuentos, fue el Fraile Rush,

que desenmascarado y expulsado por el prior del convento, después de varias aventuras, se convirtió en un «Manojo de Deseos». Los monjes quedaron tan impresionados por lo ocurrido que se reformaron, convirtiéndose en seres virtuosos a partir de entonces. Así que el Fraile Rush, en lugar de hacer el mal, terminó siendo un buen ejemplo, cosa que sin duda lo decepcionaría. También hay cuentos sobre el «Espectro de las Despensas», un fantasma que vagaba y se hospedaba en las posadas cuyo dueño era deshonesto y se comía y bebía todas sus ganancias. En las regiones montañosas de Escocia se siguió creyendo, hasta el siglo XIX, que estos espíritus malignos sólo tenían poder sobre los bienes adquiridos en forma deshonesta o aceptados sin la suficiente gratitud. Esta creencia se sostuvo en Inglaterra, e incluso en toda Europa, durante la Edad Media.

Hombre de la Noche (Dooinney-Oie). Se trata de un espectro bondadoso que anuncia las tormentas. A veces lo hace a gritos y otras, toma la apariencia difusa de un hombre que advierte del peligro tocando un cuerno bastante parecido al de los Alpes suizos. El «Howlaa» es otra criatura que anuncia las tormentas en la Isla de Man, pero sólo por medio de aullidos; no habla ni se deja ver. Dora Broome, en su *Fairy Tales from the Isle of Man* (Cuentos de Hadas de la Isla de Man), cuenta la divertida historia de un Hombre de la Noche que se había aficionado demasiado a tocar el cuerno.

Hombre Manzano (Apple-Tree Man). En Somerset al manzano más antiguo del jardín se lo llamaba el «Hombre Manzano» y, según parece, el espíritu del huerto moraba en su interior. Hace años, cuando Ruth Tongue iba a la escuela, le contaron el cuento del Hombre Manzano, y en 1963 lo incorporó a su libro *The Folktales of England* (Cuentos Populares de Inglaterra). En esta versión el hermano mayor es el bueno y el menor, el malo; transcurre en nochebuena cuando, según creen los ancianos, los animales pueden hablar, y los bueyes y los burros seguro que lo hacen.

Érase una vez un hombre muy trabajador, el mayor de una familia numerosa, que había estado ganándose la vida por el mundo desde que era un niño de doce años. Su padre ya casi se había olvidado de él. El menor de los hermanos, mientras todos los demás iban dejando la granja paterna, se había quedado allí, mimado y protegido, y todo su universo se limitaba a su padre. Cuando éste murió, dejó todo en sus manos, como era costumbre en aquella región. El joven repartió equitativamente los bienes entre toda la familia, pero cuando le llegó el turno al mayor, únicamente le dio un viejo buey gastado hasta los huesos y el viejo burro de «su papá» que ¡sólo Dios sabe la edad que tenía! También le alquiló la vieja cabaña en ruinas de «su papá», rodeada por algunos viejos manzanos, donde el padre había vivido con el abuelo, y, lo que más le interesó, fue cobrar puntualmente el alquiler.

El hermano mayor nunca se quejaba, así que se puso a trabajar para mejorar todo aquello. Cortó la mejor y más exuberante hierba para alimentar al burro, y éste empezó a engordar. Frotó al buey con hierbas aromáticas y pronunció las palabras apropiadas, y el viejo animal empezó a alargar el paso con bastante brío y a tener un aspecto diferente. Entonces regresó con ambos animales al huerto para que pastaran y trabajaran la tierra, y aquellos manzanos revivieron hasta tal punto que verlos era una maravilla. Todo esto lo mantuvo tan ocupado que no había podido juntar dinero para el alquiler, ni sabía de dónde podría sacarlo.

Así pues, el hermano menor llegó un día al huerto y le dijo:

—Mañana es nochebuena y, según se cuenta, a medianoche los animales hablan. Se dice también que hay un tesoro escondido en alguna parte de este huerto, pero nadie sabe dónde, así que se lo voy a preguntar al viejo burro y, si lo hago con tacto, seguro que me lo dirá. Despiértame pues un rato antes de las doce. Te diré, además, lo que voy a hacer: te perdonaré seis peniques del alquiler.

Y se marchó muy satisfecho de sí mismo.

La mañana siguiente era víspera de Navidad. El hombre se levantó temprano y limpió a fondo todo el lugar. Puso ramitos de acebo en el establo del burro y del buey. Dejó la casa reluciente y transportó un buen haz de leña para el fuego de Navidad. Alimentó a los animales con doble ración de heno y los guardó temprano para que pudieran descansar bien. Luego encendió el fuego de Navidad, entibió la última gota de sidra que le quedaba y la vertió sobre las raíces del manzano más viejo. Entonces el Hombre Manzano lo llamó desde su interior:

—Coge tu espada y clávala aquí, bajo mis raíces podridas, y lo que encuentres será tuyo y de nadie más.

Así pues, el hijo mayor buscó su espada, la clavó y encontró, escondido bajo las raíces, un pequeño cofre lleno de oro.

—Cógelo —dijo el Hombre Manzano—, cógelo y no se lo digas a nadie. —El hombre hizo lo que el árbol le pedía—. Y ahora —volvió a decir el Hombre Manzano—, ve a buscar a tu querido hermano porque se acerca la medianoche.

El hermano menor llegó corriendo apresuradamente y, al acercarse al establo, vio una luz que salía de su interior y al burro y al buey que hablaban:

—¿Has visto a aquel codicioso tonto? —preguntó el burro—. El maleducado está allí escuchándonos. Quiere que le digamos dónde está el tesoro.

—Y el tesoro está en un lugar donde nunca podrá encontrarlo —dijo el buey—, porque alguien lo ha encontrado primero.

Y esto fue lo único que el hermano menor logró saber acerca del tesoro.

Hombre Marrón de Muirs (Brown Man of the Muirs). El Hombre Marrón de Muirs era un espíritu de Border (frontera entre Inglaterra y Escocia) que protegía a los animales salvajes y era enemigo del hombre por el daño que éste causaba a estas criaturas. He aquí uno de los cuentos que existen sobre él:

Dos hombres en 1744 se fueron a cazar a un coto cerca de Elsdon. Después de haber disparado durante un rato, se sentaron a comer y el

más joven se dirigió al arroyo para calmar su sed. Mientras bebía, el Hombre Marrón llegó por el otro lado del arroyo y le gritó enfadado. Era un enano corpulento y feroz, de crespo cabello rojo y brillantes ojos bovinos. Reprendió al muchacho por matar a los pájaros y a los animales que estaban a su cuidado.

—Yo como sólo arándanos, nueces y manzanas —le dijo—, y estoy fuerte como un león. Ven y mira.

El mozo justo estaba por saltar el arroyo cuando llegó su amigo y le dijo que no lo hiciera. En ese momento el enano desapareció. Ambos pensaban que si el joven hubiera puesto el pie al otro lado, probablemente el Hombre Marrón lo hubiera hecho pedazos. Así que cogieron sus bolsas y escopetas y partieron rumbo a casa. En el camino de regreso, el joven recuperó su coraje y empezó a alardear diciendo lo que le hubiera hecho al enano si éste lo hubiera atacado. En ese momento pasó un pájaro, el muchacho cogió la escopeta y lo derribó. Mientras el animalito caía, sintió como si una puñalada lo atravesara. Al llegar a su casa, se echó sobre la cama y, poco rato después, murió. Siempre se creyó que esta había sido la venganza del Hombre Marrón por su desobediencia.

Hombres Azules de Minch (Blue Men of the Minch). Los Hombres Azules solían vagar por el estrecho que hay entre Shiant Island y Long Island. Salían nadando para hacer naufragar a los barcos que pasaban, pero el capitán podía llegar a vencerlos si conseguía hablar con ellos en verso y quedarse con la última palabra. Se creía que eran el espíritu de los moros capturados por los piratas noruegos y desembarcados en Irlanda en el siglo IX. Se los llamaba los Hombres Azules porque tenían tatuajes de este color. Algunos pensaban que eran los auténticos fantasmas marinos que producían las súbitas tormentas que suelen azotar las islas Shiant. Al igual que otros habitantes del mar, vivían en cuevas submarinas y eran comandados por un jefe. Si se conseguía capturarlos, rompían las cuerdas con las que habían sido atados y se escapaban para volver al mar.

I

Impostores (Changelins). Los Impostores eran criaturas u objetos dejados por las hadas para ocupar el sitio de los bebés humanos o de las nodrizas secuestradas por ellas. Desde tiempos remotos se hablaba del anhelo de las hadas por poseer niños humanos. Existen cuentos de este tipo registrados en crónicas medievales del período isabelino que perduraron hasta este siglo. Hay tres tipos diferentes de *changelings*. El primero es un trozo de madera tosca a la que, por medio de ciertos hechizos, se le da la apariencia de un ser vivo; poco a poco se va extinguiendo hasta morir y, con gran dolor, es sepultado por sus parientes. Este procedimiento solía usarse cuando se trataba de personas adultas, alguna ama de leche capturada para alimentar a los bebés de las hadas o alguna hermosa muchacha codiciada por un principito mágico.

El segundo tipo de Impostor es un bebé de hada con pocas probabilidades de supervivencia y a quien la leche humana puede darle alguna oportunidad. Esta es la razón que se utiliza para convencer a la madre para realizar el cambio. Las otras hadas prefieren sin duda los hermosos bebés humanos, que aportan sangre nueva al País de las Hadas.

La tercera clase de Impostor consiste en un hada vieja y arrugada, cansada de la vida tan activa que llevan y que sólo quiere ser acunada, alimentada, mecida y mimada todo el tiempo por su madre adoptiva.

A veces, cuando el Impostor es un bebé de hada, su madre quiere recuperarlo y colabora en el rescate. Lady Wilde relata un cuento conmovedor en «*The Ancient Legends of Ireland*» (Antiguas Leyendas de Irlanda).

Una vez las hadas organizaron un osado ataque sorpresa contra la casa de un recién nacido. El padre y la madre estaban durmiendo cuando, de repente, se abrió la puerta y un hombre alto y tenebroso penetró en la casa seguido de una vieja bruja con un peludo niño en brazos, muy flaco y chupado. La madre se despertó y llamó a su esposo, quien se levantó de un salto y atacó al intruso. Se apagó la vela, pero el marido, cogiendo unas tenazas, obligó a la vieja bruja a salir de la casa. Volvieron a encender la vela y entonces vieron que su propio bebé había desaparecido y en su lugar estaba el peludo Intruso. Mientras estallaban en sollozos, por la puerta abierta entró una joven con un pañuelo rojo en la cabeza. Les preguntó por qué estaban llorando y cuando le mostraron el Impostor se rió alegremente y dijo:

—Este es mi hijo, me lo robaron anoche porque mi gente quería coger a vuestro hermoso bebé; en otra situación yo también lo hubiera preferido, pero si me devolvéis el mío, os diré qué podéis hacer para recuperar al vuestro.

En seguida le devolvieron a su criatura y ella les dijo que recogieran tres gavillas de trigo de la colina mágica y que las quemaran una por una, y amenazaran con quemar todo lo que allí creciera, a menos que el niño fuera devuelto sano y salvo. Así lo hicieron y el niño les fue devuelto de inmediato. Las hadas no pueden soportar la idea de que se quemen los endrinos de su colina.

Cuando los Impostores son muy viejos, lo más importante es lograr que revelen su edad. Esto se realiza «fabricando cerveza en una cáscara de huevo». La madre hace un fuego y alínea, frente a él, una docena o más de cáscaras de huevo vacías. Llena solemnemente cada una de ellas y les agrega granos de trigo y uno o dos lúpulos. Mientras, el Impostor, que está en la cuna, mira cada vez con más interés, hasta que exclama:

—¡He visto la más vieja bellota antes que al roble, pero nunca vi que se hiciera cerveza en una cáscara de huevo!

Y sin más, la madre aviva el fuego y arroja al anciano Impostor allí dentro, que sale volando por la chimenea, riéndose y gritando.

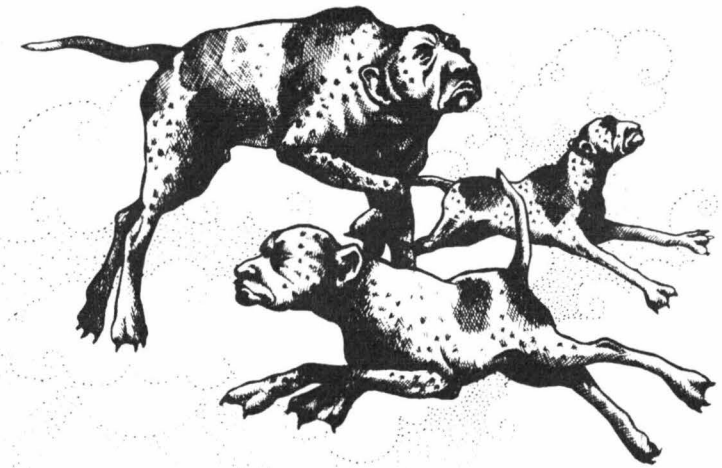
Este es uno de los métodos más comunes, pero también hay otras formas para que el *changelin* se delate. En Escocia se cree que sus frecuentes deseos de tocar la gaita los delatan.

La creencia en *changelings* fue causa de grandes sufrimientos. A menudo, un niño aquejado de alguna repentina enfermedad era sospechoso de haber sido cambiado por las hadas y se lo maltrataba para que estas volvieran a traer al auténtico. La vida era muy triste para cualquier niño sospechoso de ser un *changeling*

Imps o Impets. Antiguamente «imp» (en inglés) significaba esqueje o vástago. Un «ympe» era un manzano que había crecido de un esqueje o había sido injertado en un árbol ya arraigado; existía la creencia de que había algo mágico en ello. Un «imp», por extensión, era un pequeño diablo, un vástago de Satanás. Los *impets* eran negras criaturas llenas de malicia. A los GOBLINS y a los BOGIES a veces se los demominaba *imps* aunque, según los antiguos cuentos de hadas, no son más que diablillos jóvenes.

L

Lebreles Gabriel (Gabriel Houds). Ya avanzado el otoño, grandes bandadas de ánsares y otros pájaros sobrevuelan los caudalosos ríos, camino del sur. Al principio de la primavera, regresan para anidar en el norte. El rápido batir de sus alas y los graznidos que se lanzan unos a otros para mantenerse juntos, suenan como aullidos o ladridos en el aire. Antiguamente, la gente solía creer que se trataba de perros fantasmas con cabezas humanas, que volaban por el cielo para cazar las almas de los pecadores no arrepentidos. Si permanecían inmóviles en el aire sobre una casa, era augurio de muerte, y la gente que los oía pasar durante la noche, se quedaba aterrorizada. En cada región tenían distintos nombres, «Trinquetes Gabriel», PERROS DANDY DEL DIABLO, «Aulladores Celestes», o «Perros del Infierno» en Gales. Pero sea cual fuere el nombre que tuvieran, la mayoría de la gente se sentía muy aliviada si podía refugiarse en alguna casa cuando pasaban volando. En la actualidad, sin embargo, casi todo el mundo sabe que se trata sólo de pájaros y les desea buena suerte en su peligrosa travesía.



Lepracaun. El Lepracaun y el CLURICAUNE son dos duendecillos irlandeses pero mientras al «cluricaune» le gusta esconderse en las bodegas y las despensas —como a los ESPECTROS DE LAS BODEGAS— el lepracaun es un duende zapatero que, según se creía, había amasado una gran fortuna. Si alguien lo capturaba y lo retenía, él la entregaba, pero la dificultad estribaba en que si se lo perdía de vista un instante mientras se lo llevaba al sitio donde escondía su tesoro, resbalaba de la mano como una gota de agua, y resultaba imposible volverlo a encontrar. William Allingham, autor del siguiente poema:

Ni en lo alto de la diáfana montaña,
ni en la profunda cañada de juncos,
nos atrevemos a salir de cacería,
por miedo al Hombre Diminuto.

escribió también otro, acerca del *lepracaun*, en el que se da una idea de los diferentes cuentos que existen sobre este personaje y una espléndida descripción de tan singular sujeto:

Un día, yo mismo, lo cogí en el trabajo,
en el foso del castillo,
donde la hierba crece, allí muy abajo.
Un elfo barbado, seco y arrugado,
con nariz en punta y gafas clavadas,
Calzas apretadas, plateadas hebillas,
delantal de cuero, y un zapato viejo
sobre sus rodillas.
¡Rap tip tip tip tap!
¡Rap tip tip tip tap!
(¡Un saltamontes en mi gorro!
¡Una polilla salió volando!)
Botines para un príncipe encantado.
Abarcas para su hijo.
«¡Págame bien, págame al contado,
cuando el trabajo esté terminado!»
El pillo era mío, qué duda cabía.
Lo miré a los ojos y él miró a los míos.
«¡Criado, Señor!» «¡Veremos!», me dijo.
El extraño duende, con gracioso gesto,
una tabaquera puso ante mi rostro.
¡Pluf!, me sopló el polvo,
Y yo estornudé,
¡ya se había marchado,
solo me quedé!

Y así terminan la mayoría de los encuentros con el lepracaun.

Muryans. *Muryan* significa hormiga en dialecto de Cornualles. La gente de esa región acostumbraba pensar que las hadas y los duendes eran las almas de los paganos muertos que no habían sido, ni tan malos como para ir al infierno, ni tan buenos como para ir al cielo, así que tenían que permanecer en este mundo. Al principio eran del mismo tamaño que los hombres y las mujeres, aunque tenían el poder de transformarse en cualquier pájaro que quisieran, pero cada vez que volvían a cambiar y adquirir su propia forma, eran un poco más pequeños, hasta que terminaban siendo del tamaño de las hormigas. Después, desaparecían por completo, y nadie sabía lo que les ocurría. Esta creencia hacía de la gente de Cornualles personas muy cautelosas en el momento de matar hormigas, no fuera a ser que destruyeran algún alma humana. Por otra parte, las hormigas parecen seres tan sabios que no es extraño que la gente las tome por criaturas mágicas.

N

Niños verdes (Green Children). Dos antiguos cronistas cuentan una extraña historia acerca de unos niños mágicos que fueron encontrados cerca de una mina en Suffolk a principios del siglo XII. Se trataba de un niño y una niña de tamaño y forma humana pero ligeramente verdes. Unos campesinos los encontraron perdidos y asustados en la entrada de una cueva. Hablaban en un idioma raro y parecían no entender nada de lo que se les decía, así que los llevaron al castillo del caballero Sir Richard Calne, en Wikes. Tenían aspecto de muy hambrientos pero no quisieron probar ni pan, ni carne; lo único que hacían era llorar amargamente. Al fin, por casualidad, alguien trajo unas judías verdes y, al abrir las vainas, los niños se abalanzaron sobre ellas. El niño seguía triste y débil, y empezó a languidecer, pero la niña aprendió a comer comida humana y a hablar el idioma anglonormando. Con el tiempo perdió su color verde y empezó a parecerse al resto de las personas. Fue bautizada y, cuando tuvo edad suficiente, se casó y se estableció en la región. Cuando la gente le preguntaba cómo había llegado hasta allí, ella contaba cosas de su tierra.

Explicó que su país se llamaba Tierra de San Martín y que la gente era cristiana. Que no había ni sol ni luna, sino una especie de luz matinal parecida a la que hay antes de que amanezca. Todo el paisaje y todos los animales eran verdes, y la gente de color verde claro. Un día estaban cuidando un rebaño y llegaron a la entrada de una cueva de la que salía un dulce sonido, como el tintineo de lejanas campanas, algo que nunca antes habían oído. Lo siguieron embelesados, hasta que el camino dio una vuelta y se encontraron de repente a pleno sol. La brillante luz y una ráfaga de aire los dejó deslumbrados y aturdidos. Más tarde, oyeron unas fuertes voces e intentaron escapar, pero no pudieron encontrar el camino por culpa de la enceguecedora luz. Así que estuvieron dando vueltas hasta que, al fin, la gente los encontró. Al principio estaban muy asustados, pero la niña enseguida se dio cuenta de que intentaban ser bondadosos con ellos y terminó por acostumbrarse a las extrañas costumbres humanas.

Nuckelavee. De todos los monstruos inventados por los habitantes de Inglaterra, Nuckelavee fue, tal vez, el más horroroso. Era un monstruo

marino de las Islas Orcadas, una especie de horrible centauro. Por abajo era un caballo de cuatro patas, con ojos ardientes y un resuello terriblemente venenoso. Sobre el lomo se extendían unos brazos humanos muy largos, con los que casi podía tocar el suelo, y una cabeza, humana también, grande y horrible que, sin cuello, surgía directamente de los hombros; pero lo peor de todo era la falta de piel, que permitía ver sus negras venas extendiéndose por todo su cuerpo y sus músculos y tendones anudándose y contrayéndose mientras se movía. Acostumbraba a salir del mar y asolar el campo, devorando ovejas, vacas y personas, y destruyendo los sembrados con su aliento venenoso. Existía una sola defensa contra él: no soportaba el agua dulce ni podía cruzar arroyos.

Erase una vez un hombre llamado Tammas que decía que en su juventud había visto a Nuckelavee; después de hacerse de rogar, lo convencieron de que contara la historia. Una noche de luna regresaba a su casa muy tarde; el camino más corto pasaba a lo largo de una franja de tierra muy estrecha, con el mar a un lado y un profundo lago al otro. La marea estaba alta, pero incluso así, las dos aguas nunca se unían, por lo que era seguro caminar entre ellas. A un lado siempre había agua dulce, y al otro, salada. Estaba a mitad de camino, cuando vio, alumbrada por la luz de la luna, una cosa grande que se movía velozmente y avanzaba hacia él. Se detuvo y miró hacia atrás, preguntándose si podría llegar a campo abierto antes de que aquel ser lo alcanzara. Pero ya era tarde para eso; además, siempre le habían dicho que era mejor enfrentarse a las cosas misteriosas que huir corriendo. Así que rezó para sus adentros y avanzó. Aquello se dirigía hacia él y le salía luz de los cuatro orificios de la nariz y de sus ojos de caballo. Con sus grandes y largos brazos arrasaba todo lo que había a su alrededor, pero cuando le vio, apretó el paso y galopó a su encuentro. Tammas era un hombre valiente, pero le hizo falta todo su coraje. Se pusieron frente a frente y Nuckelavee extendió un brazo, terminado en unas largas uñas que crecían de cada dedo. Tammas se apartó hacia un costado, pegando un salto sobre la orilla del lago. Se salpicó todo con agua dulce y cayó una llovizna sobre el monstruo, que se espantó echándose al mar como si lo hubieran quemado. Tammas, aprovechando la oportunidad, salió disparado corriendo al lado del lago, lo más rápido que pudo.

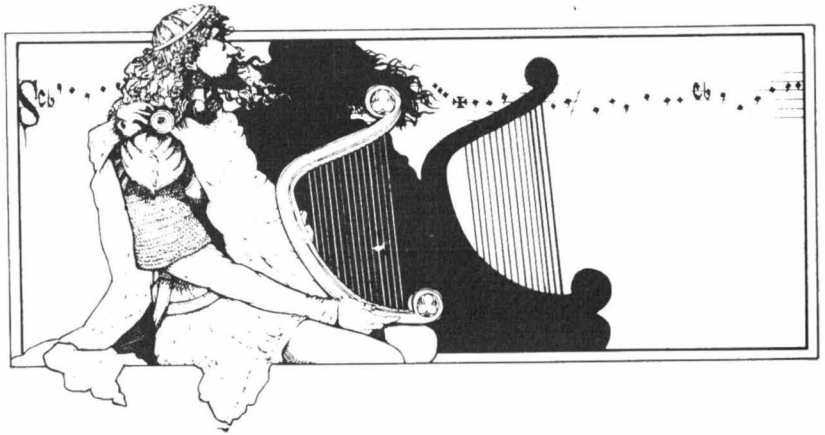
Se había acordado de la única posibilidad de escapar que le quedaba: allí estaba la desembocadura del lago que se abría al mar; apenas un hilo de agua, pero agua dulce al fin; si conseguía cruzarlo, tal como creía, estaría a salvo. Corrió como un loco, sólo tres segundos antes de que Nuckelavee girara sobre sus talones y lo persiguiera bramando furioso. En el momento en que su pie tocó la playa de guijarros, el monstruo casi lo tenía cogido, pero Tammas saltó al otro lado del arroyuelo y cayó desmayado, mientras Nuckelavee se detenía con un grito de rabia y el gorro de Tammie en su mano.

Oisin. Oisin fue el famoso poeta y cantante de la gran banda de guerreros irlandeses, los Fianna, y el último de ellos que quedó con vida. Era hijo de Finn MacCool y de Sadbh, un hada que había sido convertida en liebre por el Tenebroso Druida Fear Doirche, que la había cortejado en vano, hasta que ella consiguió refugiarse con los Fianna, donde recuperaría su forma de mujer. Finn se enamoró de ella y la desposó, pero cuando fue llamado para ir a la guerra al frente de su banda, el Tenebroso Druida hizo su aparición y raptó a Sadbh. Finn la buscó por todas partes, pero nunca más pudo dar con ella. Un día en que había salido a cazar, se produjo un gran tumulto entre la jauría. Los cazadores se acercaron al galope y vieron que los dos sabuesos favoritos de su jefe estaban protegiendo a un hermoso niñito del resto de los perros. MacCool saltó de su caballo y cogió al niño.

—¡Oh Oisin! ¡Mi pequeño cervatillo! —dijo, porque sabía que se trataba de su propio hijo con Sadbh.

Más tarde, cuando el pequeño Oisin pudo hablar, le contó cómo había sido cuidado y alimentado por una cierva y cómo un malvado hombre se lo había llevado.

Al crecer, Oisin se convirtió en el más melodioso de los cantantes y en uno de los más valientes luchadores de los Fianna, y vivió lo suficiente como para ver el principio de sus funestos días, porque tuvo que combatir en la Batalla de Gabhra, donde su hijo Osgar, tan valiente como él, fue asesinado. Aunque un día, Niamh de los Dorados Cabellos, un hada princesa, lo vino a buscar para llevárselo a Tir Nan Og, la Tierra de la Eterna Juventud. Desde entonces ninguno de los Fianna volvió a saber nada de él. Sin embargo, cientos de años más tarde regresó montando el mismo caballo blanco en que había desaparecido, pero regresó a un mundo cambiado; los ríos eran más estrechos y profundos, las colinas más bajas, el gran Palacio de Tara, un montículo verde, y entre los débiles y empequeñecidos hombres que vio labrando los campos donde antes había habido espléndidos bosques, no estaba ninguno de sus antiguos compañeros. Así que, con el corazón apenado, dio la vuelta hacia el mar para regresar a Tir Nan Og y a Niamh de los Dorados Cabellos. Mientras se iba, pasó por delante de un grupo de pequeños y débiles hombres, similares a los que acababa de ver. Estaban intentando, con todas sus



fuerzas, levantar una pila grande de piedra, pero les faltaba fuerza y no conseguían moverla ni una pulgada. Se le ablandó el corazón al ver lo débiles que eran. Niamh le había dicho que no debía poner ni un pie sobre el suelo, así que decidió ayudarlos desde la silla de montar. Pero mientras arrastraba la pila se le aflojó la cincha, y la silla resbaló y se cayó al suelo. El caballo se asustó, encabritado, y partió al galope en dirección al mar, y allí donde había caido un joven rubio, yacía ahora un hombre muy anciano, encorvado bajo el peso de muchos cientos de años.

Oisin no regresó nunca a la Tierra de la Eterna Juventud. Para ese entonces, el cristianismo ya había llegado al país; San Patricio era allí un hombre importante y había escuchado con suma atención todo lo que Oisin le había contado sobre la época de los Fianna. A pesar de sus intentos de convertirlo al cristianismo, Oisin no tenía interés en un cielo en el que no hubiera caza ni pesca y continuó lamentándose hasta su muerte por la pérdida de los pasados días de los Fianna.

No obstante, tenemos una gran deuda con Oisin. Si no hubiera sido por él, no sabríamos ningunos de los magníficos cuentos de los Fianna.

P

Peg O'Nell. Peg O'Nell es el espíritu diabólico del río Ribble, en Lancanshire. Según se creía, uno de cada siete años reclamaba una vida, y si no se había ahogado ningún perro ni gato para satisfacerla, ella se encargaba de ahogar a un hombre o una mujer. Hay un pequeño manantial en los campos de la casa solariega Waddow, llamado el Manantial de Peg, con una estatua sin cabeza a su lado —probablemente la estatua romana de la ninfa del Ribble—, aunque el cuento de Peg O'Nell no es tan viejo como la estatua.

Érase una vez en la casa Waddow una joven criada, de bastante mal carácter y respondona, llamada Peg O'Nell. Una fría noche de helada, la señora vio que en la cocina no quedaba más agua y le pidió a Peg que cogiera un cubo y fuera a buscar al manantial.

—Yo no salgo en una noche tan horrible y peligrosa como esta —dijo Peg—. Está oscuro y negro como la boca del lobo, como para que me caiga y me rompa el cuello.

—Tendrías que haberla traído antes de oscurecer —dijo la señora—. Todos los cubos y aguamaniles de la casa están vacíos.

—No tiene derecho a hacerme salir en una noche así —respondió Peg—. El sendero que baja hasta el manantial está todo cubierto de hielo. Si voy, seguro que me rompo el cuello

Y siguió refunfuñando hasta que la señora le puso el cubo en la mano.

—¡Ve inmediatamente! —le dijo—, ¡rómpete el cuello si quieres, pero tráeme agua ahora mismo!

Así que Peg salió protestando en medio de la noche, pero no regresó. Cuando los peones salieron a buscarla con linternas, la encontraron con el cuello roto al lado del manantial. Y cada siete años, Peg regresa y vaga por la casa Waddow reclamando una vida a cambio de la suya.

Peg Powler. Nadie puede decir que Peg Powler sea un fantasma; es un demonio acuático de pura sangre, el espíritu del río Tees, bastante parecida a Jenny Dientesverdes —aquella que vagaba por los ríos de Lancanshire—. Tiene largos cabellos verdes y puede estirar sus brazos fuera del

agua para arrastrar a los niños que se acercan demasiado a la orilla. Los niños de Piercebridge solían tener miedo de que ella saliera del agua y se los llevara. Si Peg Powler no fue un personaje creado por madres aprehensivas, sin duda ayudaron a que tuviera una fama aterradora, ya que el río Tees era muy peligroso.

Perros Dandy del Diablo (Devil's Dandy Dogs). Los sabuesos salvajes tienen muchos nombres diferentes según las distintas regiones de Inglaterra y varían enormemente de un lugar a otro; pero los más peligrosos para los seres humanos son los Perros Dandy del Diablo de Cornualles. Existen otros sabuesos salvajes que se dedican a perseguir brujas o almas perdidas, y en Escandinavia los pobres elfos hembra son sus presas favoritas. Pero en los yermos parajes de Cornualles, los viajeros solitarios son las víctimas de los Perros Dandy. Existe un modo de protegerse de ellos: si alguien es lo suficientemente valiente como para no huir, arrodillarse y rezar, estará a salvo, pero hace falta mucho coraje para poder hacerlo.

Érase una vez un pobre pastor que regresaba a su casa atravesando un páramo desolado en una oscura y desapacible noche cuando oyó, a lo

lejos, el ladrido de unos sabuesos. No podía tratarse de una jauría de perros comunes, porque era demasiado tarde, así que a medida que se iban acercando se dio cuenta de que eran los Perros Dandy del Diablo. Intentó escapar a toda carrera a través del accidentado terreno, porque todavía le faltaban más de cuatro millas para llegar a su casa, pero los ladridos, así como el sonido de un cuerno de caza, se acercaban más y más. Finalmente echó una mirada por encima de su hombro y vio luces que se movían muy cerca, y acto seguido divisó la silueta de los negros sabuesos de feroces ojos y cuernos en la cabeza y a un terrible jinete que echaba fuego de sus ojos y su boca, montado sobre un caballo negro. Comprendió que correr no le ayudaría y cayó de rodillas. Por lo menos moriría rezando. La jauría ya casi estaba sobre él cuando el cazador lanzó un agudo silbido.

—¡El muchacho está rezando! —exclamó en el idioma de Cornualles, y la jauría retrocedió gimiendo con el rabo entre las patas.

El cazador dio la vuelta y volvió a silbar llamando a los perros, que partieron a toda velocidad en busca de almas menos cristianas. El pastor terminó su plegaria y regresó a su casa lleno de agradecimiento.

Perros Negros (Black Dogs). Hay cuentos de «perros negros» a lo largo y lo ancho de todo el Reino Unido. En general resultan peligrosos, aun-

que a veces puedan ser serviciales. Suelen ser grandes, con mucho pelo, ojos muy feroces, y del tamaño aproximado de un ternero. Si alguien les habla o los golpea, adquieren el poder de destruir, como el perro negro del Castillo Peel, en la Isla de Man. En Inglaterra se creía que eran fantasmas humanos que aparecían bajo esta forma. En Finstock, según la tradición, la madre de un niño recién nacido consiguió conjurar una de estas apariciones con la ayuda de plegarias y de un par de matracas de las que se usaban para espantar pájaros. En el pueblo había dos lagunas, y colocó una matraca en cada una de ellas. Se decía que si alguna vez las matracas estaban juntas, el «perro negro» empezaría de nuevo a vagar por la región.

A principios de siglo se contaban cuentos de «perros negros» buenos, que protegían a los viajeros de los ladrones y que les mostraban el camino correcto a los que estaban perdidos. Church Grim era un «perro negro» que estaba enterrado en el cementerio de una iglesia; se ocupaba de vigilarlo, de cuidar a los niños y de ahuyentar a los ladrones y a los espíritus malignos. Así que no todos los «perros negros» son malos.

Phouka. El Phouka es el PUCK irlandés. Es un personaje increíble cuando se trata de gastar bromas a la gente; muchas personas se dieron un chapuzón cuando paseaban distraídamente en un bonito poney y se de pronto encontraron en una profunda laguna, mientras el Phouka se partía de risa; o se tropezaron con un palo que se había interpuesto en su camino como saliendo de la nada y se cayeron. Pero si los hombres tienen una actitud amistosa con él, el Phouka les hará más de un favor. Hay un bonito cuento, que figura en el libro de Lady Wilde *Ancient Legends of Ireland* (Antiguas Leyendas de Irlanda), donde es posible encontrar muchos relatos de este tipo, y también otros de terror.

Érase una vez un niño llamado Phadrig, cuyo padre era campesino y molinero a la vez. Un día estaba vigilando el ganado cuando algo pasó a su lado, veloz como una tromba. No se asustó en lo más mínimo, porque sabía que se trataba de Phouka, que se dirigía al molino donde los duendes acostumbraban reunirse después del atardecer, y lo llamó:

—¡Phouka! ¡Phouka! ¡Muéstrame cómo eres y te dare mi abrigo para que no tengas frío!

La tromba giró a su alrededor y se dirigió hacia él bajo la forma de un toro, agitando su rabo como un loco. Pero Phadrig se mantuvo firme y, sin perder la calma, le arrojó su abrigo; el Phouka se detuvo y, manso como un cordero, le dijo con voz humana:

—Phadrig, cuando salga esta noche la luna, ven al molino y tendrás buena suerte.

Esa noche Phadrig fue al molino, que estaba lleno de sacos de grano

por moler y no encontró a nadie trabajando porque los hombres a esas horas, como siempre, estaban profundamente dormidos. Se sentó y esperó, pero no ocurrió nada. Una pesada somnoliencia se apoderó de él y también se quedó dormido. Cuando despertó ya era de día y todo el grano estaba molido, pero no habían sido los hombres quienes lo habían hecho, porque todavía dormían. Y pasó lo mismo durante tres noches, hasta que Phadrig decidió quedarse despierto y vigilar.

En el molino había un viejo arcón. Aquella noche Phadrig se metió dentro y, cerrando la tapa suavemente, se puso a vigilar por el gran agujero de la cerradura para poder ver lo que ocurría. Justo a medianoche entraron seis hombrecillos, cada uno con un saco sobre la espalda que descargaron al lado de los otros sacos; los trabajadores del molino, como era usual, estaban todos durmiendo. Después, entró un pequeño anciano arrugado y les dijo que empezaran a moler el grano. El viejo Phouka estaba allí en medio dirigiéndolos y, antes que empezara el día, todo el grano estuvo molido.

A la mañana, el niño fue corriendo a decírselo a su padre, que le respondió que aquella noche vigilarían juntos. Así que fueron, se metieron en el arcón y volvió a pasar lo mismo que la noche anterior.

—Está claro que todo el trabajo lo hace el Phouka —dijo el molinero por la mañana—, y estos hombres no son más que holgazanes perezosos; así que voy a despedirlos y el buen Phouka se ocupará de moler todo el grano.

Así se hizo, y el molinero se volvió tan rico como si en lugar de moler cereal moliera oro, porque no tenía jornales que pagar y toda la molienda era ganancia pura; pero nunca dijo cómo había hecho su dinero, porque los regalos de los duendes deben mantenerse en secreto. Le había tomado mucho cariño al viejo Phouka y con frecuencia solía meterse en el arcón para observarlo. Le dio mucha pena verlo tan andrajoso y con tanto trabajo yendo siempre detrás de los jóvenes y holgazanes phoukas, que eludían la faena siempre que podían. Phadrig pensó para sus adentros que como mínimo tenía la obligación de darle buenas ropas que lo mantuvieran abrigado en el frío molino. Estaba ganando mucho dinero, así que compró un fino traje de buen paño y un chaleco de seda para el viejo Phouka y lo dejó preparado sobre el suelo, en el lugar donde el anciano acostumbraba colocarse. A medianoche llegó éste y lo vió:

—¿Qué es esto? —preguntó—. Seguro que lo han dejado para mí. Se lo puso y anduvo pavonéandose de un lado a otro contento como una mona. De pronto recordó el grano que tenía que moler y se volvió hacia la muela—: ¡No! ¡No puede ser! —dijo—. Ahora soy un caballero muy fino, y los caballeros no se dedican a moler grano. Saldré al mundo para exhibirme.

Arrinconó de una patada sus viejos harapos y salió dándose aires.

Aquella noche no se trabajó en el molino, ni tampoco las siguientes.

Cuando el anciano Phouka se hubo ido, los jóvenes phoukas también partieron, pero el molinero era ya tan rico que pudo vender la granja y el molino, construir una casa elegante y enviar a su hijo a un colegio. Así que Phadrig se convirtió en un buen estudiante y en un caballero bien parecido, aunque añoraba mucho a su viejo amigo. Muchas noches vagaba por los campos diciendo:

—¡Phouka! ¡Phouka! ¡Deja que te vea, te echo de menos!

Pero fue inútil. Nunca más volvió a ver a su amigo.

Sin embargo, el Phouka no se había olvidado de él. Cuando Phadrig terminó el colegio y era ya un distinguido y joven caballero con casa propia, se casó con una joven dama, tan dulce y hermosa que todo el mundo decía que era como la hija de un hada reina. Entre las bebidas que estaban sobre la mesa del banquete de bodas había una copa de oro llena del más perfumado de los vinos. Nadie sabía de donde provenía, excepto Phadrig, que supo que se trataba del regalo de bodas de su amigo el Phouka. No tenía miedo de beber de ella, así que alzando la copa, brindó por la novia e hizo que ella brindara por él y toda la vida tuvieron buena suerte, salud y felicidad, porque el amor del Phouka los protegía. Phadrig conservó la copa de oro, y después de él su hijo y luego, el hijo de su hijo, y así hasta nuestros días en que se guarda como un tesoro de la familia.

Picadores. Antiguamente, se creía que un gran número de diminutos diablillos trabajaban en las minas de estaño de Cornualles. Picaban, cavaban y trasladaban ellos mismo el mineral. Trabajaban día y noche afanosos como abejas; los mineros pensaban que su presencia era señal de buena suerte, porque allí donde se los oyera picar, era seguro un sitio rico en mineral. Por regla general únicamente se los podía oír, pero de vez en cuando alguien los veía y hasta podía llegar a hablar con ellos.

En el fondo de una mina, cerca de Bosprenis, había unos picadores a los que se oía estar especialmente ocupados; la gente pensaba que allí debía haber un filón muy rico, pero la mayoría tenía miedo de aventurarse a entrar —porque es sabido que a los picadores, como a la mayoría de las criaturas mágicas, no les gusta que los espíen—. Pero dos hombres llamados Trenwith, padre e hijo, se animaron a entrar a medianoche en vísperas de San Juan y a vigilar hasta que vieran a la «gente diminuta» sacar el brillante mineral. El viejo Trenwith hizo un trato con ellos. Les habló correctamente y les dijo que se ocuparía de resolverles el problema de separar el mineral, si les permitían, a él y a su hijo, trabajar en el filón. Él extraería el material, lo limpiaría y les daría la décima parte de todo lo que obtuviera, siempre que quisieran. Estuvieron de acuerdo y el hombre respetó el trato. Compartiendo de esa manera el mineral, los dos mineros se hicieron ricos muy pronto.

Todo iba bien mientras el viejo vivía, pero cuando murió, su hijo empezó a escatimar a los picadores lo que les correspondía y no pasó mucho tiempo hasta que se dieron cuenta de que los estafaba. Se agotó entonces el filón y el hijo no consiguió encontrar más estaño en ninguna parte de la mina. Se entregó a la bebida y al final murió en la miseria. Conviene tratar honestamente a la Gente Diminuta.

Pictos (Pechs o Picts). Antiguamente se contaba que una tribu de hadas de las tierras bajas de Escocia había llegado a mezclarse con los pictos —raza de la que se sabe muy poco y que según parece construyó unas casas de adobe y unas altas y singulares torres con ventana, pero sin puertas, a las que se accedía por una escalera de cuerda—. Las más representativas de estas ruinas son las torres de las iglesias de Abernethy y Brechin. La gente del lugar solía decir que «eran gentes pequeñas, diminutas, pelirrojas, con brazos muy muy largos y pies tan enormes que, cuando llovía, podían darles la vuelta y ponérselos sobre la cabeza como si fueran paraguas. Eran magníficos constructores y levantaron todos los viejos castillos de la región.» Se decía también que podían cortar grandes bloques de piedra en las canteras y que luego hacían una larga hilera y se los iban pasando de mano en mano sobre la cabeza; trabajaban a tal velocidad que podían construir un castillo entero en una noche. Medían unos noventa centímetros, altura muy común en las criaturas mágicas. En estas viejas tradiciones hay una extraña mezcla de hombres prehistóricos y duendes, y alguna gente tiene la teoría que los personajes mágicos del folclore eran en realidad el recuerdo que de los primitivos habitantes conservaron los invasores. Se puede encontrar un pequeño estudio sobre ellos en *Popular Rhymes of Scotland* (Rimas Populares de Escocia) de Chambers.

Pixies o Piskies. Los pixies, pigsies o piskies son los duendes alegres y traviesos de Somerset, Devon y Cornualles. Tienen diferente aspecto según las distintas regiones, aunque un carácter bastante parecido. Los pixies de Somerset se presentan, a veces, con el tamaño de un hombre normal, pero por lo general no son más grandes que una mano. Sin embargo, cualesquiera que sean sus medidas, todos son pelirrojos, de nariz respingona, bizcos y de boca grande, y usan ropa verde. Los piskies de Devon son pequeños, pálidos y delgados y nunca llevan ropa. Los piskies de Cornualles son como pequeños ancianitos con gastados harapos verdes, como el viejo PHOUKA del cuento de Lady Wilde. En las tierras medias de Escocia, los PUCKS son muy parecidos a los pixies, muy cariñosos y amigos de gastar bromas y, aunque traviesos, son muy bondadosos; suelen hacer las faenas del hogar y de la granja como los BROWNIES. De hecho, están entre los duendes buenos y forman parte de la CORTE DE LOS BUENOS.

Puck. Puck es la imagen de Shakespeare del duende de las tierras medias de Escocia, que gasta bromas a la manera de los animales BOGIE, cambia de forma como la VACA HEDLEY o el BRAG de Picktree y despista a los viajeros nocturnos. Según se cuenta, puede transformarse en una manzana asada dentro de una ponchera en manos de alguna vieja matrona, y empieza a moverse hasta que consigue derramar la bebida sobre la

papada de la mujer; o toma el aspecto de alguna mullida planta y, cuando un viejo chismoso se sienta a descansar sobre ella, se desliza con su huesped sentado encima; o se transforma en una joven potra que se lleva tras de sí a algún viejo y triste caballo con jinete y todo; o hace que los caminantes nocturnos se pierdan y se ríe de ellos. Pero a pesar de todo, es muy cariñoso con los seres humanos, como demuestra la historia de aquella noche en que ayudó a dos muchachas que estaban perdidas y asustadas en el bosque después de haber sido maltratadas por sus novios. Como la mayoría de los duendes, está siempre listo para las bromas, pero no las lleva demasiado lejos. En máscaras o pinturas se lo suele representar con patas y pezuñas de cabra y pequeños cuernos en la cabeza, como los sátiros clásicos.

R

Rey Herla (King Herla). El cuento del Rey Herla es uno de los relatos más antiguos que existen. Trata sobre una visita al país de las Hadas y la extraña rapidez con que pasa el tiempo en aquel reino encantado.

El Rey Herla fue un conocido y poderoso rey de los antiguos britanos. Un día, estando de cacería, se le acercó un extraño personaje montado en una cabra. Usaba una piel de ciervo moteada y su tamaño era inferior a la mitad de un hombre, con piernas peludas terminadas en pezuñas de cabra, cabeza grande y larga y espesa barba pelirroja. No era bello, pero hablabla educadamente y se comportaba como un rey.

—¡Salve, Rey Herla! Soy el Señor de vastos reinos y numerosos súbditos; me complace traeros un mensaje de amor y hermandad de todos ellos, ya que vuestras virtudes os han elevado por encima de todos los reyes convirtiéndoos en el mejor de todos los que rigen los destinos de este mundo superior. Tengo intención de haceros el honor de asistir, como invitado, a vuestra boda el año próximo. Os casaréis muy pronto, vos todavía no lo sabéis, pero nosotros sí. Los embajadores del Rey de Francia ya están en camino para ofreceros la mano de su bella hija y mañana llegarán. Asistiré a vuestra boda y, exactamente un año después de ella, vos asistiréis a la mía. ¡Hasta dentro de un año! —y diciendo esto se dio la vuelta y desapareció veloz como un tigre.

Al día siguiente, tal como dijo, llegó el embajador del Rey de Francia y le ofreció al Rey Herla la mano de su hija, la maravilla de occidente por su belleza y bondad. Quedó fijado el compromiso y, justo al cabo de un año, llegó la novia y la pareja celebró la boda con gran alegría y felicidad. Mientras se sentaban a la mesa, antes de que comenzara el banquete, el Rey de los Pigmeos se presentó repentinamente con un numeroso séquito; eran tantos, que ocuparon todas las sillas de la mesa e invadieron el gran salón, mientras que otros muchos permanecían en el patio, en tiendas de seda que habían levantado en un abrir y cerrar de ojos. Sirvientes alegremente vestidos salían diligentes de las tiendas, con espléndidos vinos y unos manjares tan exquisitos que ningún hombre había probado nunca nada semejante. La Princesa de Francia y los invitados nunca en su vida habían estado tan bien atendidos. Los pigmeos estaban en todos los sitios donde eran necesarios y en ninguno donde no hicieran falta. Traje-

ron músicos que tocaban las melodías más dulces y espléndidos regalos que apilaron frente a la novia. Todo el mundo los alababa y decía que nunca había visto nada comparable. La alacenas del Rey Herla no se tocaron, ya que todo había sido proporcionado por los pigmeos. Al final, cuando ya todos estuvieron saciados, el Rey Pigmeo dijo al Rey Herla:

—Majestad, he cumplido mi promesa. Si deseáis algo más, pedidlo y sera vuestro. Yo sólo os pido que dentro de un año estéis preparado para honrar mi boda con vuestra presencia, como yo he honrado la vuestra.

Dicho esto, se retiraron rápidamente a sus tiendas y, a la mañana siguiente, antes del canto del gallo, ya se habían marchado.

El Rey Herla no olvidó su promesa. Durante todo aquel año reunió los más dignos presentes para tan noble amigo. Y el día señalado, el Rey Pigmeo apareció con su séquito, y Herla y sus caballeros partieron con él, cargados de regalos. No habían llegado muy lejos cuando se encontraron frente a un acantilado. De pronto apareció una abertura y penetraron en una cueva profunda y oscura alumbrados por antorchas. Galoparon hasta salir a una verde pradera y se hallaron frente a un enorme castillo. El Rey de las Hadas dio la bienvenida al Rey Herla con amables palabras y lo condujo a un espléndido palacio. Allí se estaba celebrando la boda con una alegre fiesta que duró tres días con sus noches. Al fin, el Rey de las Hadas intercambió regalos con el Rey Herla, e hizo que fueran conducidos nuevamente hasta la oscura cueva. Antes de dejarlos, el guía que los acompañaba le dio al Rey Herla un perrito, lo bastante pequeño como para que pudiera sentarse delante de él en la silla de montar, y les dijo:

—El Rey, mi Señor, me manda deciros que ninguno de vosotros desmontéis hasta que este perro salte de la silla.

Dicho esto, los dejó, y el grupo de jinetes penetró por la abertura, que se cerró detrás de ellos.

Galoparon hasta que vieron a un labrador que estaba trabajando. El Rey Herla lo llamó y le pidió noticias de su reina, llamándola por su nombre. El labrador permaneció un momento pensativo y dijo al fin:

—Señor, me cuesta entenderos, ya que habláis la antigua lengua galesa y yo soy sajón, descendiente de aquellos que conquistaron esta tierra dos siglos atrás. De la reina por la que me preguntáis, sólo puedo deciros que oí una vez ese nombre, y sé que era esposa de un rey llamado Herla que gobernó el país hace ya mucho tiempo. La gente dice que entró en una cueva de ese alto acantilado muchos años atrás, y desde entonces nunca más se ha sabido nada de él.

Al oír al campesino, algunos caballeros cayeron al suelo y, ni bien tocaron tierra, el peso de los años cayó sobre ellos convirtiéndolos en polvo. Herla ordenó al resto de su séquito que no desmontara y continuaron su camino. Algunas veces la gente los ve galopar furiosamente por la región, esperando a que el pequeño perro salte, pero éste nunca ha

abandonado la silla de montar y se dice que no la abandonará hasta el Día del Juicio Final.

Roane. *Roane* es el nombre gaélico de foca, pero la gente de Highland (tierras altas de Escocia) solía creer que las focas no eran animales, sino criaturas mágicas que usaban esa piel para viajar por el agua. En esto eran como las SELKIES de las Islas Orcadas y de Shetland, y como las SIRENAS y TRITONES de Irlanda, con la diferencia que estos últimos usaban gorros rojos en lugar de pieles. Los Roane eran los más bondadosos de todos los personajes mágicos, porque ni siquiera se vengaban de los humanos que los cazaban y los mataban.

Hay un cuento de un hombre que vivía cerca de la Gruta de John y que tuvo la suerte de verlo muy claramente. Se trataba de un experto pescador, que además era el más hábil cazador de focas de todo el país. En esos días, la suerte no le acompañaba. Un atardecer, regresaba a su casa bastante decaído, porque había perdido una foca a la que había herido y el animal había conseguido escapar con su cuchillo favorito clavado en el anca. Al lado de la puerta de su cabaña, a la luz del crepúsculo, lo esperaba un forastero montado en un espléndido caballo.

—Buenas tardes, amigo —dijo el forastero-. ¿Eres tú Peter Ruach, el cazador de focas?

—Si señor —respondió el pescador.

—Entonces ven conmigo —agregó el forastero—, un amigo me ha enviado a buscarte; quiere hacer un negocio por un gran número de pieles de focas. Móntate detrás y te llevaré a lugar donde te está esperando.

Ayudó a Peter a montar y partió veloz como el viento, más veloz incluso. Galoparon directamente hacia el mar y, al llegar al borde de un alto acantilado, el forastero tiró de las riendas para detenerse.

—Desmontaremos aquí mismo —le dijo—, mi amigo está esperándonos.

—¿Pero dónde está? —preguntó el pescador— por aquí no hay ninguna casa.

—Está justo aquí debajo —respondió el forastero, y cogiéndolo con fuerza saltaron del acantilado.

Descendían por el aire más y más de prisa, con el viento soplando en sus oídos, hasta que se zambulleron en el agua. Ahí empezaron a sumergirse más y más profundamente, mientras el agua se arremolinaba a su alrededor. Al fin llegaron a una puerta en la ladera del acantilado. El forastero empujó y la puerta se abrió. Peter se encontró en un lugar de largos pasillos y grutas, habitado por focas amables y tristes. Cuando se dio vuelta para ver al hombre que lo acompañaba, vio que éste ya no era

un hombre sino una foca, y cuando bajó la vista para verse a sí mismo, vio que él también se había convertido en foca.

Peter se llenó de terror cuando se acordó de las docenas de focas que había matado —quizás hermanos, padres, madres de quienes allí estaban—, y pensó en el cruel castigo que le esperaba como venganza. El Roane vio su terror y pareció apiadarse de él, porque le susurró amablemente:

—No tengas miedo, no queremos hacerte daño.

Pero el pescador vio que su guía sacaba una navaja grande y estaba seguro que lo atacaría con ella. El poco coraje que le quedaba lo iba abandonando y cayó de rodillas pidiendo que lo perdonaran.

—No tengas miedo, no queremos hacerte daño —le repitió el guía. Dime, ¿es tuya esta navaja?

El pescador vio entonces que se trataba del cuchillo que había perdido aquel día. Miró a los grandes e indulgentes ojos de su captor y respondió:

—Sí, es mía.

En ese momento se oyó un murmullo de alegría a su alrededor.

—Entonces tienes el poder de salvar la vida de mi padre. Hoy escapó con esta navaja clavada y en este momento se está muriendo con grandes dolores. Sólo tú puedes salvarlo. Ven conmigo.

Y condujo al pescador a una cueva más secreta. Allí, en una especie de lecho, yacía una foca grande en medio de grandes sufrimientos. Le descubrieron la herida.

—¿Quieres de todo corazón que se sane? —preguntó el hijo.

—Sí, por supuesto —respondió Peter Ruach—, no sabía lo que hacía.

—Entonces, coge este cuchillo y haz una marca alrededor de la herida deseando con todo tu corazón que se cure.

Peter hizo lo que le decían, y a medida que iba dibujando el círculo la herida se iba cerrando; el dolor y la fiebre desaparecieron y la vieja foca se levantó de la cama en tan buenas condiciones como nunca había estado.

De pronto todos estuvieron contentos, excepto el pescador que se llenó de tristeza al pensar que, aunque hubieran tenido la amabilidad de no matarlo, nunca podría volver a ver la luz del sol, ni a su mujer, ni a sus hijos. Pero el Roane, viendo la pena en su rostro, le dijo:

—Mi caballo te está esperando al borde del acantilado. Puedo llevarte arriba, pero con una condición; tienes que hacer la solemne promesa que nunca más matarás ni ofenderás a uno de los Roane. Puedes pescar los peces que necesites para vivir, pero a partir de ahora, los Roane serán sagrados para ti.

—¡Que se desprendan mis manos y se caigan al mar —dijo Peter Rouach—, si alguna vez toco algún Roane para hacerle el más mínimo

daño! Porque esta noche me han demostrado que son nobles amigos.

Les dio la mano solemnemente al padre y al hijo y fue llevado hasta el borde del acantilado aún más rápido de lo que había bajado. Una vez allí, el Roane volvió a transformarse en hombre y, soplando sobre el pescador, le devolvió su forma humana. Galoparon veloces como la luz hasta la puerta de la cabaña y allí se separaron. Pero antes de partir, el hombre-foca le dio a Peter un saco lleno de monedas de oro para resarcirlo de las pérdidas. Su valor superaba el de todas las pieles de foca que pudiera capturar a lo largo de su vida.

Es una vieja creencia que las heridas mortales pueden curarse únicamente por medio del arma que las causó, esgrimidas por la mano que hizo derramar la sangre.

Robin Buencompañero (Robin Goodfellow). En el siglo XVI, Robin Buencompañero era el más conocido de los HOBGOBLINS. Hasta Shakespeare utiliza el nombre de «Robin Goodfellow» como apodo del duende PUCK. Existen muchas rimas cortas sobre él y se menciona su nombre en muchos poemas y baladas. Hay un librillo de cuentos impreso en 1628,

una especie de libro de bolsillo actual, llamado *Robin Goodfellow-His mad Pranks and Merry Jests* (Robin Buencompañero - Sus locas travesuras y alegres bromas), que cuenta su vida. Según este relato Robin era medio duende; su padre era Oberon el Rey de las Hadas y su madre, una bella campesina. Cuando era un bebé, las hadas le dejaban hermosos regalos y buenos alimentos, y era un diablillo terrible, pero sin poderes mágicos. A la edad de seis años, su madre ya casi no podía mantenerlo, así que él decidió partir a probar fortuna. En el camino se quedó dormido y las hadas le hablaron en sueños. Al despertarse descubrió que no había sido un sueño, porque encontró un pergamino de oro a su lado que decía que él era hijo de Oberon y que su padre le había otorgado el poder de transformarse en lo que quisiera y de obtener todo lo que deseara. Le decía también que estos poderes debían ser usados para castigar a la gente malvada y para cuidar a los buenos y que si hacía digno uso de ellos, su padre vendría y se lo llevaría al País de las Hadas.

Así que con estos medios, empezó su carrera como un hobgoblin y cada capítulo del libro cuenta una de sus travesuras, que termina con su canción de despedida y sus risas: «¡Jo! ¡Jo! ¡Jo!». En una época la gente solía decir: «reírse como un Robin Buencompañero». Al final fue llevado al País de las Hadas, donde se unió a una pandilla de duendes como flautista. Existen muchos personajes semihumanos en las tradiciones mágicas, pero Robin Buencompañero es uno de los más famososo.

Sedosa (Silky). Así como los BROWNIES son casi todos espíritus masculinos (aunque existe una famosa brownie mujer, llamada Meg Mullach «Meg la peluda», que pertenecía hace ya mucho tiempo a los Grants de Tullochgorn y se contaron cuentos sobre ella hasta no hace mucho), las Sedosas se comportan como ellos, pero son siempre espíritus femeninos. Una Sedosa era un personaje vestido de blanca seda frufrú que hacía todo tipo de faenas en la casa y era el terror de los criados holgazanes. Se la consideraba por lo general como una especie de fantasma, tal como el MUCHACHO DE HILTON.

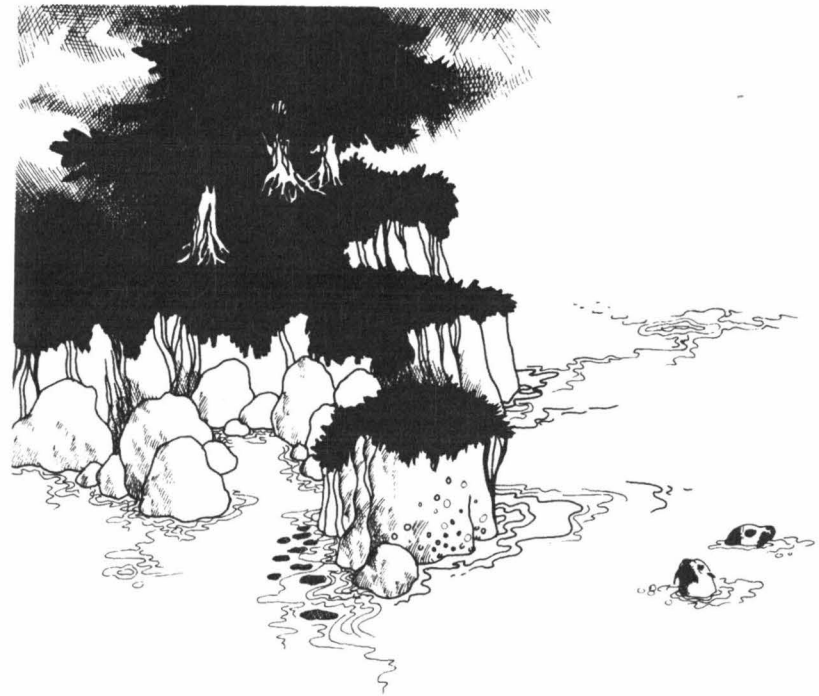
Una de las Sedosas más famosas vivió en la casa solariega de Heddon en el siglo XIX, pero parece que era más traviesa que útil, porque aunque ordenara lo desordenado, a menudo también solía tirar por todas partes las cosas limpias y bien guardadas. Una vez terminadas sus faenas domésticas, se pasaba gran parte de la noche sentada en un árbol cercano al camino, y desde allí se divertía deteniendo las carretas, los carruajes y los caballos. Sin embargo, perdía sus poderes frente a alguien que sostuviera una cruz de madera de serbal. Aún cuando sus vagabundeos ya habían terminado, el árbol siguió llamándose «La silla de la Sedosa». Sus correrías llegaron a su fin el día en que cedió un techo de la casa Heddon y se cayó a la habitación de abajo un saco grande lleno de oro. Desde entonces nunca más volvió a saberse nada de ella. Así que la gente pensó que la Sedosa debió haber sido el fantasma de alguien que escondió el tesoro y murió sin habérselo contado a nadie.

Hubo también otra Sedosa que vivía en la casa Denton, cerca de Newcastle. Se hace mención de ella en uno de los libros de cuentos folclóricos del siglo XIX, aunque también hay relatos más recientes. Una amiga del norte del país me dijo que, cuando era niña, solía ir con su madre a visitar a dos ancianas señoras de Denton y que algunas veces hablaban con sus amigos más íntimos sobre la Sedosa. Era una casa grande y laberíntica y las ancianas siempre decían que no hubieran sabido qué hacer sin la Sedosa, que limpiaba, barría, encendía los fuegos y dejaba ramitos de flores en las repisas.

Mi amiga creció, se casó y se fue a vivir al sur, y antes de la segunda guerra mundial, volvió a visitar Denton Hall. Las dos ancianas hacía

tiempo que se habían muerto y la casa había sido arrendada a un viejo amigo suyo —con quien había ido a la misma clase de danza siendo niños—. Me dijo que él no era en absoluto el tipo de persona para llevarse bien con un fantasma doméstico. La Sedosa no lo podía soportar y le hizo toda clase de terribles trastadas, hasta que al fin el hombre terminó dejando la casa. Pobre Sedosa, tuvo que dejar de ser un BROWNIE para convertirse en un BOGGART.

Selkies. Los *Selkies* son el pueblo de focas de las Islas Orcadas y de Shetland, muy parecidas a los ROANE de las tierras altas de Escocia. En estas islas no se considera a la foca común una criatura mágica, pero al león marino, a la foca gris, a la morsa y a todos los animales grandes de este tipo, como el elefante marino o el manatí, se los toma por pueblos mágicos que viven en países secos en el fondo del mar y que se ponen sus respectivas pieles para atravesar las aguas, tal como hacen las SIRENAS y los TRITONES de Irlanda y los ROANE. Se los suele considerar ángeles caídos expulsados del cielo por su lealtad a Satán, pero que no son lo suficientemente malos como para estar en el infierno. En su forma humana son muy hermosos, y los selkies masculinos acostumbraban cortejar a las mujeres humanas. Las selkies femeninas, en cambio, se contentaban con sus



propios esposos, aunque solían ir a las playas de arena para bailar y allí se quitaban la piel y la dejaban en el suelo. Ocurría bastante a menudo que algún hombre las veía y se enamoraba de alguna de ellas. Entonces, lo único que tenía que hacer era quitarle la piel, y ella se convertía en cautiva y se veía obligada finalmente a casarse con él. Estas selkies eran buenas esposas y dulces madres, pero su corazón estaba siempre al lado de sus auténticos maridos, hasta que al final lograban encontrar la piel y regresaban a toda prisa a su país submarino. Si en su huida se cruzaban con sus esposos humanos, les hablaban cariñosamente, pero a pesar de todo nunca conseguían olvidar a su primer amor. Y es así como debería ser.

Shock. El shock es un animal-BOGIE de Suffolk que puede tener forma de caballo o de burro, y a veces de un gran perro o un becerro. Puede causar daño físico, y también gran terror. Hay un viejo cuento de un campesino que, en una oscura noche de invierno, irrumpió en una hostería pidiendo una escopeta para disparar sobre el shock que estaba ahí fuera. Dijo

que tenía cabeza de burro y piel de suave terciopelo. Todos los huéspedes salieron para ver al animal, así que envalentonado por la compañía, el hombre trató de cogerlo y arrastrarlo hacia la luz, para que los demás pudieran ver cómo era. Pero el monstruo se volvió y lo mordió de tal manera que le quedó la marca durante el resto de su vida. En otros cuentos, el shock tiene el aspecto de un fantasma fúnebre.

Sirenas (Mermaids). Todo el mundo sabe el aspecto que tiene una sirena, pero hay diferentes opiniones acerca de su comportamiento y carácter. De la cintura para arriba, es una hermosa doncella de cabellos dorados, pero de cintura para abajo, tienen cuerpo y cola de pez. Suele llevar un peine en una mano y un espejo en la otra, y se sienta sobre las rocas del mar para peinarse y mirarse en el espejo mientras canta, con una voz de tan encantadora dulzura que los hombres difícilmente pueden evitar arrojarse al agua y nadar a su encuentro. A menudo, su presencia anuncia tormentas, como mucha gente sabrá por la canción folclórica inglesa *The Mermaid* (La Sirena):

Un viernes por la mañana,
no muy lejos de la costa
nuestro barco navegaba.
Una hermosa doncella, allí mismo divisamos,
con un peine y un espejo en la mano, en la mano.
Con un peine y un espejo en la mano.

Al verla, toda la tripulación se sumió en la desesperación, desde el capitán hasta el último grumete, y estaban en lo cierto, porque el barco se fue a pique y «se hundió en el fondo del mar».

Este era un tipo de sirena hambrienta y rapaz. Una de aquellas que aparecen tanto en agua dulce como en agua salada y nadan en los arroyos y en los lagos de deshielo. Probablemente su hogar habitual sea el mar, pero son tan peligrosas en un sitio como en el otro, tal como descubrió el Señor de Lorntie, casi a costa de su vida.

El joven Señor de Lorntie, en Forfanshire, regresaba una noche de cazar seguido de su criado. Galopaba por un sendero en medio de un bosque, a unas tres millas de Lornie, cuando oyó unos gritos que venían de la laguna. Tiró de las riendas, dio la vuelta y al llegar vio a una hermosa mujer que se debatía en el agua y que parecía conocerlo porque gritaba:

—¡Auxilio, Lorntie! ¡Ayuda, Lorntie!

Parecía estar ahogándose.

El joven Señor saltó de su caballo y se zambulló en la laguna. Había conseguido coger los dorados bucles que flotaban en el agua cuando su criado lo asió por detrás y lo obligó a salir. Estaba furioso.

—¡Esperad un poco! ¡Deteneos! —exclamó el criado—. ¡Esa Señora que se ahogaba era, Dios nos libre, una sirena!

Lorntie volvió a mirar los brillantes y dorados bucles que flotaban en el agua y se dio cuenta en el acto que la cabeza no era humana.

—Tienes razón —dijo y se montó de nuevo en su caballo.

Mientras se alejaban, la sirena emergió de las aguas y clamó con diabólica voz:

«Lorntie, Lorntie,
te has escapado.
Hubiera bebido la sangre de tu corazón,
al son de mi música».

Aquella era una sirena vampiro, pero no todas eran tan malvadas. Algunas, hasta son bondadosas con los jóvenes enamorados y saben mucho de hierbas. Hay un cuento sobre una hermosa muchacha de Galloway que estaba muy enferma. Su amado, sentado a orillas de un río, se lamentaba afligido, cuando una bondadosa sirena emergió de las aguas y cantó muy dulcemente:

«¿Dejarías que la bella se muriera en tus brazos,
y árboles de eucalipto creciendo en los campos?»

El joven comprendió y corrió al jardín donde los eucapiltos estaban en flor. Prensó las flores, las dejó en remojo y dio a beber el líquido a la muchacha, que en poco tiempo se recuperó. Desde entonces, los bosques meridionales son conocidos por sus propiedades curativas de las enfermedades del pulmón. En un cuento de Cornualles, el ANCIANO DE CURY,

aparece otra amable sirena, agradecida y bondadosa, con grandes conocimientos sobre hierbas medicinales, aunque el tritón que la acompaña es un personaje mucho más feroz.

Sirenas y Tritones Irlandeses (Merrows). A los personajes marinos irlandeses se los llama *«merrows»*. Las mujeres son tan bellas como las SIRENAS, aunque tienen cola de pez y pequeñas membranas entre sus dedos. También se las teme como a estas últimas, porque aparecen generalmente antes de las tormentas, pero son más bondadosas; a veces, también, se enamoran de algún hombre y se casan con él. Pueden ir a tierra y transformarse en hermosos terneros, pero cuando se presentan en su propia forma, usan gorros hechos con plumas rojas, para poder atravesar el mar desde su seco país submarino. Si les roban el gorro de plumas cuando están en tierra, no podrán regresar nunca más a su hogar, de igual modo que las SELKIES cuando les esconden su piel de foca. Se acostumbra decir que a los descendientes de las *«merrows»* se los podía reconocer por sus piernas escamosas y sus dedos en forma de aletas.

Si las sirenas irlandesas son muy hermosas, los tritones, en cambio, son feísimos. Tienen el rostro y el cuerpo verde, la nariz puntiaguda y roja, y los ojos como los de un cerdo. Sin embargo, son joviales y buenos compañeros, y hubo seres humanos que se encariñaron mucho con sus amigos tritones. Crofton Croker —que recopiló una importante cantidad de animados cuentos, aproximadamente en la misma época que los hermanos Jacob y William Grimm hicieron su famosa selección de cuentos de hadas alemanes— tienen un buen relato, «El alma enjaulada», sobre la amistad entre un hombre y un tritón. Es muy imaginativo pero bastante largo, así que tuve que resumirlo un poco. Pero vale la pena leerlo completo.

Érase una vez un hombre llamado Jack Dogherty. Vivía con su esposa Biddy en una acogedora cabaña al lado del mar, cerca de Ennis, y estaba deseoso por ver a un tritón y trabar amistad con él. Su abuelo había sido muy amigo de uno, y se había convertido en alguien tan importante para él que, si no hubiera sido por no ofender al sacerdote, le hubiera pedido que fuera padrino de su hijo. El pobre Jack, aunque no paraba de mirar y escuchar por los alrededores, todavía no había logrado ver a ninguno, pero no perdía las esperanzas. Seguía pendiente, dando vueltas por el lugar con toda su atención puesta en ello; hasta que un día le pareció distinguir, a media milla de la costa, a una figura inmóvil sobre una roca, con un sombrero rojo de tres picos en la cabeza. No podía estar seguro del todo: aquello que se estaba tan quieto, podría ser una roca de forma rara, y el sombrero rojo, un resplandor de la luz del atardecer. El sol le hizo entornar los ojos y en un instante la cosa se había esfumado.

Jack supo claramente que aquello era un tritón. Encontró la manera de acercarse a la roca, y desde ese momento, se pasó cada minuto libre que tenía ahí al lado vigilando, a veces durante bastante tiempo, pero parecía que nunca lograría hablar con aquel ser. Por fin, el tritón le habló directamente. Fue tan amable como si se tratara de un cristiano.

—Buen día, Jack Dogherty. ¿Qué tal has estado últimamente?

—Muy bien. Veo que su Señoría sabe muy bien mi nombre —dijo Jack sorprendido.

—¡Y cómo no voy a saberlo, si tu abuelo y yo fuimos como hermanos! —dijo el tritón—. Era un hombre grandioso, Jack, podía beber más que cualquiera en Ennis. Me pregunto si has salido a él.

—No podría decir que soy del todo como él —dijo Jack—, pero si se trata de ser aficionado a la buena bebida, lo soy y mucho, me parezco bastante. Pero, Su Señoría, ¿cómo hace para conseguir bebida bajo el mar? Creo que debe haber muy poca allí, a no ser agua salada que, supongo, no es muy del gusto de nadie.

—¿Dónde consigues tú la tuya, Jack? —preguntó el viejo individuo guiñándole un ojo.

En aquella época Jack obtenía la mayor parte de lo que bebía —y vendía también— de barriles que llegaban como si tal cosa a la puerta de su cabaña. No era uno de aquellos que robaban o hacían daño a los marinos, pero no tenía ninguna objección en coger lo que ellos no iban a utilizar. Así que le devolvió el guiño a su compañero y le dijo:

—¡Ah!, ya entiendo lo que quiere decir Su Señoría, pero pienso que necesitará una bodega enorme para guardar todo lo que el mar le da.

—Así es, Jack. Si el lunes próximo vienes aquí a esta misma hora, podrás echar un vistazo a mi bodega y probar lo que hay en ella.

Dicho esto se despidió, y agitando su mano escamosa se zambulló en el mar.

Sin duda, al lunes siguiente Jack se presentó allí, antes de la hora fijada, aunque el tritón ya había llegado con dos gorros bajo su brazo.

—¿Ya estás aquí, Jack? —le dijo—. Me han prestado otro gorro para ti, y así podremos bajar juntos.

Jack titubeó durante un minuto. Tenía miedo de sumergirse, y el viejo tritón le dijo desdeñosamente:

—¡No eres ni la mitad de hombre que tu abuelo!

Jack se animó entonces y, colocándose el gorro en la cabeza, se agarró de la cola del tritón y empezaron a bajar y a bajar, a través del agua, más y más, hasta llegar a una llanura seca y arenosa con grandes hierbas que crecían como árboles y peces que nadaban por los alrededores, sobre sus cabezas. La pulcra casita del tritón estaba frente a ellos, con una voluta de humo que salía de la chimenea. Entraron y se encontraron con la cena preparada, pescados y bebidas de todo tipo. Jack Dogherty nunca había estado tan sobrio, pero el viejo tritón estaba cada vez más alegre y se

puso a cantar a gritos distintas canciones. Le dijo a Jack que se llamaba Coomara —Coo para los amigos—, porque para ese entonces los dos ya habían cogido bastante confianza.

Después de haber bebido todo lo que quisieron, Coomara lo llevó a dar una vuelta por la casa, para que viera todas sus curiosidades y una buena colección de objetos que había recogido en el mar, pero lo que más sorprendió a Jack fue una hilera de jaulas de mimbre, bastante parecidas a las cajas de langostas.

—¿Qué guardas en ellas? —le preguntó Jack.

—¡Ah!, son las jaulas de almas —respondió Coomara.

—¿Qué es una jaula de almas? —preguntó Jack, que nunca había oído hablar de nada semejante—. Los peces no tienen alma.

—No, naturalmente que no —contestó Coomara—, pero los hombres, sí. Son almas de pescadores. Cuando allá arriba hay tormenta, pongo las jaulas por todas partes. Si los pescadores se hunden y pierden la vida, las almas no saben qué hacer y entran sigilosamente en estas jaulas y no pueden volver a salir. ¿No es acaso una suerte que puedan estar aquí, secas y calientes, en lugar de estar hundidas en el frío y húmedo océano?

Jack no respondió ni una palabra y aunque se agachó a mirar dentro, no consiguió ver nada. Pero cuando Coomara le dijo que las almas tenían suerte de poder estar allí, oyó una especie de sollozo que salía de la jaula más cercana y le dio una pena enorme pensar que en todas esas pobres almas encerradas allí, en lugar de estar camino del Cielo. Le dio las buenas noches a Coomara, y éste le dio un empujoncito hacia arriba que le hizo atravesar el mar y llegar a su casa veloz como un rayo.

Durante todo el día siguiente, Jack pensó y consideró la manera de liberar a todas esas pobres almas. Al final se le ocurrió la idea de invitar a Coomara a su casa y hacerlo beber hasta que se cayera de la mesa. Mientras estuviera durmiendo, le quitaría el gorro, se escaparía hasta el fondo del mar y pondría en libertad a todas aquellas almas prisioneras. Así que le dijo a Biddy, su mujer, que había estado pensando en todos los pobres marinos que se habían ahogado y que le gustaría que ella hiciera una peregrinación para rezar por ellos. Biddy se mostró satisfecha de poder hacerlo, y al día siguiente de su partida, Jack sacó todas las bebidas que tenía y se dirigió a la roca de Coomara para invitarlo a que probara sus licores. Coomara estuvo encantado de ir, y aunque Jack no tuvo mucha suerte ese primer día —porque fue él quien se quedó dormido, mientras que Coomara salió fresco como una lechuga—, a la siguiente vez le fue mejor, porque escogió una bebida muy fuerte que tenía y no jugó limpio: aguó sus tragos. Al poco rato, Coomara se quedó profundamente dormido y Jack le quitó el gorro y corrió lo más rápido que pudo hasta la roca y de allí, veloz como un rayo, hasta el fondo del mar. Sacó las jaulas de almas, las dio vuelta una por una y las sacudió. No vio nada, excepto una fina luz mortecina que salía de cada una y un débil sonido, como un

lejano murmullo. A continuación volvió a poner las jaulas dentro de la casa y las dejó tal como estaban. No resultó cosa fácil para Jack salir del fondo del mar sin el empujoncito de Coomara, pero tuvo la suerte de que un gran bacalao agitara la cola ahí debajo, y Jack pudo saltar y cogerse a ella, con lo que consiguió atravesar el océano rápidamente. Cuando regresó, el viejo Coomara todavía estaba durmiendo, y se despertó tan avergonzado por su derrota que salió sin decir palabra. Nunca se dio cuenta de que las cajas estuvieran vacías, y él y Jack siguieron siendo grandes amigos. Cada vez que había alguna tormenta, Jack solía encontrar alguna excusa para escaparse a rescatar las nuevas almas que habían sido capturadas. Se podría decir que Jack Doghrety salvó más almas que cualquier sacerdote de la región.

Skillywidden. Érase una vez un granjero de Cornualles que estaba cortando aulaga para hacer un techo de paja cuando, de pronto, se encontró entre las ramas a un duendecillo de no más de un pie de altura profundamente dormido. El granjero, con mucho cuidado para no despertarlo, cogió al pequeño sujeto, se abrió los puños de la camisa y lo metió allí dentro para llevárselo a su casa. Una vez allí, cerró la puerta suavemente, se lo sacó de la manga y lo depositó sobre la repisa de la chimenea. El pequeñín se despertó completamente despabilado y empezó a jugar con los niños, que estaban encantados con su pequeño «Bobby Griglans», pues así lo llamaron. El granjero y su esposa decidieron quedarse con él, porque esperaban que la criatura les mostrara el lugar en el que las hadas escondían sus tesoros, así que se ocuparon de que se quedara en casa y que no lo viera ninguno de sus vecinos. Pero al cabo de uno o dos días, el hombre había terminado de cortar la aulaga y había llegado el momento de que vinieran los vecinos y lo ayudaran a bajar los fardos de paja desde la ladera de la sierra y los apilaran, de acuerdo con la costumbre. El granjero y su mujer temían que los niños lo contaran todo, así que los encerraron junto con Bobby Griglans en un granero.

Mientras los campesinos cenaban y el patio estaba en calma, el pequeño Bobby Griglands dijo inesperadamente:

—Me subiré y trataré de abrir la puerta, así podremos salir al patio a jugar con los fardos de paja.

Ni bien lo dijo ya lo había hecho, y en un instante estuvieron en el patio. Frente a ellos había un montón de paja, y lo primero que vieron fue un hombrecillo y una mujercita, apenas un poco más altos que el pequeño Bobby, que buscaban y rebuscaban entre los fardos.

—¡Ay, mi pequeño y dulce Skillywidden! ¿Dónde estará? ¿O es que acaso nunca más volveré a verte? —decía la mujercita estrujándose las manos y llorando.

—Me voy —dijo Bob a los niños—, allí están mi padre y mi madre —y exclamó—: ¡aquí estoy mamá!

Y antes de que terminara de decirlo, los tres se habían metido en un agujero y habían desaparecido.

Los niños recibieron una paliza, pero mereció la pena pensando que el pequeño Skillywidden estaba otra vez con sus padres.

Spriggans. Los Spriggans eran los horribles y feroces BOGIES de Cornualles, guardaespaldas de las hadas. Si alguien insultaba o trataba de robar a las hadas, los Spriggans aparecían repentinamente y actuaban en su defensa. La gente de Cornualles decía que eran los fantasmas de viejos GIGANTES asesinados por los invasores britanos. Parece extraño porque, por lo general, eran muy pequeños, aunque cuando iban a pelear crecían y se convertían en seres de gran tamaño.

En el cuento de los HADOS DEL PRADO ORIENTAL se habla de unos Spriggans que fueron a vengar el insulto que un contrabandista había lanzado sobre un grupo de viejos duendes gaiteros, y a cada paso que daban, iban creciendo y se volvían más terribles.

T

Tambor Aiken (Aiken Drum). A Tambor Aiken se le conoce, sobre todo, por ser el personaje de una disparatada canción infantil escocesa:

Llegó un hombre a nuestro pueblo,
a nuestro pueblo, a nuestro pueblo,
Llegó un hombre a nuestro pueblo
y su nombre es Tambor Aiken.

Solía usar todo tipo de ropas comestibles: un sombrero de queso fresco, un abrigo de carne asada y botones de panecillos, aunque hubo un poeta de Border (región fronteriza entre Escocia e Inglaterra), William Nicholson, que llamó Tambor Aiken a un BROWNIE (duende escocés) que

no llevaba nada de ropa, excepto una falda escocesa de juncos. A este Tambor Aiken se lo expulsó, como a cualquier otro BROWNIE, regalándole ropa.

A una recién casada llena de harapos,
nada le entristece la primera semana
y a Tambor Aiken muy ilusionada
regaló calzones, viejos como trapos.

No dejó a los sabios siquiera explicar
que ninguna ropa tenía que dar.
Y desde entonces mucho lo extrañó,
ya que Tambor Aiken nunca más volvió.

Tiempo Horrible (Foul Weather). Es un personaje mágico típico de Cornualles. He aquí un cuento que trata de la construcción de una iglesia.

Érase una vez un rey de un lejano país que había puesto todo su corazón para construir la catedral más hermosa del reino. Lo tenía todo planeado, pero cuando se pusieron los cimientos ya se había gastado todo el dinero de sus arcas. No se le ocurría otro modo de terminarla, como no fuera aumentando los impuestos, cosa que no le parecía correcta. Un día partió a las montañas para aclarar las ideas sobre lo que debía hacer y se encontró allí con un extraño anciano.

—¿Por qué estáis tan pensativo? —preguntó el hombre.

—¿Por qué no habría de estarlo? —preguntó el rey—. He empezado a construir una gran catedral y no tengo dinero para terminarla.

—No os preocupéis por ello —dijo el anciano—. Yo mismo construiré vuestra hermosa catedral mejor que nadie en todo vuestro reino y no os pediré ni un penique a cambio.

—¿Y que pediréis entonces? —preguntó el rey, que no era ningún tonto.

—Rey, si podéis descubrir mi nombre antes de que la iglesia esté terminada —dijo el enano—, será tuya por nada, pero si no podéis adivinarlo, me llevaré tu corazón como pago.

El rey sabía que aquel extraño era uno de los perversos GOBLINS de las montañas, pero pensó que la construcción de la catedral llevaría tanto, pero tanto tiempo, que cuando estuviera terminada él ya se habría muerto, y una vez muerto poco le importaba lo que pudiera pasar con su corazón. Así que dijo:

—De acuerdo.

Y el duende se desvaneció.

Durante el día no ocurrió nada, pero aquella noche hubo un tremendo jaleo alrededor del lugar donde estaban los cimientos de la catedral y

un enjambre de mágicas criaturas iban de un lado a otro, llevando enormes piedras como si fueran livianas como el corcho. A la mañana siguiente, todas las gruesas paredes de la catedral tenían un metro de alto. El rey pensó y pensó distintos nombres para el duende y, cada noche, probaba uno diferente, pero los duendes-albañiles se reían a carcajadas y le decían que volviera a intentarlo. Así que el rey tuvo que idear nuevas mejoras para la construcción, de manera que el trabajo fuera más lento, pero cada cosa que sugería, era terminada en una noche. Un día, cuando la aguja del campanario ya estaba colocada, decidió irse a la montaña para pensar en algún nuevo adorno que pudiera agregar. Caminó errante mientras el sol iba bajando, hasta que llegó a la boca de una profunda cueva de la que salían unos chillidos terribles, más fuertes que los de cien bebés juntos. Era un bebé duende llorando a todo pulmón. De repente oyó unas pisadas ensordecedoras y se dio cuenta, por los gritos del bebé, que alguien lo había cogido y lo estaba meciendo, mientras lo arrullaba con una voz áspera y ronca:

«No llores, no llores pequeñín;
no llores más mi niño
tu papá, Tiempo Horrible,
mañana llegará
con el corazón del rey,
para que tú puedas jugar.»

La mujer cantaba desafinando y con rudeza, pero para el rey fue música dulce, porque le había revelado el nombre de su enemigo. Se alejó cautelosamente de la cueva y bajó corriendo todo el camino hasta la ciudad. Era de noche cuando llegó y el duende estaba en lo alto del capitel colocando la veleta dorada para terminar el edificio. El rey, de pie frente a la catedral, exclamó mirando hacia arriba:

—¡Colócala recta, Tiempo Horrible!

Al oírlo, el duende se cayó de la alta torre y se estrelló en mil pedazos, como si fuera de vidrio. Y la dorada veleta quedó torcida hasta el día de hoy.

Urisks. El Urisk era una especie de tosco BROWNIE que vivía en las tierras altas de Escocia. Tenía un aspecto bastante parecido al de un sátiro, con patas de cierva y pezuñas de cabra. Era una gran suerte tenerlo en casa, ya que se ocupaba de las tareas domésticas y de la granja, al mismo tiempo que llevaba el ganado a pastar. Solía tener una laguna preferida por la que vagaba y, cuando se sentía solo, buscaba la compañía humana acompañando a algún viajero durante la noche, que, por lo general, quedaba aterrorizado, porque ignoraba lo inofensivo y cariñoso que era este personaje. Los Urisks eran duendes solitarios, aunque se reunían varias veces al año.

Vaca Hedley (Hedley Kow). La vaca Hedley era un auténtico animal-*bogey* de Yorkshire, que vagaba por el pueblo de Hedley, cerca de Ebchester. No era un BOGIE peligroso, sino un personaje malicioso, travieso y divertidísimo, que gastaba las bromas más insólitas posibles. En realidad, tenerla en una granja era un fastidio. Cuando se presentaba bajo su forma favorita, de vaca, la muchacha que la ordeñaba no podía estarse ni un momento quieta: pateaba el cubo, se soltaba de la cuerda que la amarraba y retozaba por los prados, corriendo con sus largas patas, relinchando como un poney o riéndose como ROBIN EL BUEN COMPAÑERO. Derramaba los cubos de leche, le daba la crema a los gatos y se sentaba sobre las aspas de la batidora para impedir que se hiciera la mantequilla. La gente solía enfurecerse y también asustarse un poco, por sus bromas. Pero hubo alguien a quien, hiciera lo que hiciera, no consiguió hacer enfadar.

Había una vez una pobre ancianita, cerca de Hedley, que solía pasar hambre y frío; se ganaba la vida haciendo mandados y algún que otro trabajo para los vecinos pero, a pesar de todo, siempre estaba contenta, de buen humor y activa como un pajarito. Una tarde regresaba de hacer compras para los vecinos cuando vio, tirada a un costado del camino, una buena olla de hierro.

—¿Quién habrá dejado una olla tan buena aquí? —se preguntó.

Incluso aunque estuviera agujereada, podría servir como maceta. Miró a su alrededor por si veía a alguien a quien pudiera habérsele perdido, pero como no había nadie, decidió llevársela a su casa. Pero cuando trató de levantarla, descubrió que era demasiado pesada. La destapó y vio que estaba llena de monedas de oro.

—¡Oh!, nunca pensé —se dijo— que pudiera tener tanta suerte, pero hete aquí que he nacido afortunada. Si consigo llevármela a casa seré, durante el resto de mi vida, tan rica como una reina.

Como la olla era tan pesada para levantarla, le ató el chal al asa y empezó a arrastrarla por el camino, pensando en todo lo que haría con el dinero.

Al cabo de un rato tuvo que detenerse para tomar aliento; se agachó para mirar su tesoro, pero le costaba creer lo que veían sus ojos: la olla y la tapa de hierro, y todo el oro, habían desaparecido, y en su lugar había un gran lingote de plata brillante.

—¡Plata! —dijo—, para mí es mucho más segura que el oro. Todos los vecinos se fijarían en mí si apareciera con monedas de oro para gastar. Los ladrones no tardarían en rondarme. Llevaré el lingote al pueblo y me darán chelines y peniques por él. Podré librarme de la miseria durante muchos días. Sí, como quiera que haya pasado, es mejor el cambio. Ató su chal alrededor del lingote y se marchó.

Más tarde, mientras lo arrastraba, notó que el lingote ya no era tan liso y se dio la vuelta para mirarlo otra vez. Se encontró, no con una barra de plata pulida, sino con un trozo de hierro mellado y oxidado. Se inclinó y lo tocó.

—¡Qué raro!, mis ojos me deben estar gastando alguna broma, hubiera jurado que se trataba de un brillante lingote de plata, y no es más que un trozo de hierro oxidado. ¡Mucho mejor y más seguro también! —se dijo—. Tal vez habría tenido que esforzarme mucho por encontrar a alguien que me comprara la plata, pero justamente conozco una persona que me pagará bien un trozo de hierro viejo como éste. Sí, no hay duda que estoy de suerte, he sido afortunada toda mi vida.

Y continuó la marcha.

Cuando dio la vuelta por el recodo de su propio camino, miró hacia atrás y vio, envuelta en la punta de su chal, una piedra grande y lisa.

—¡Gracias a Dios! —dijo—, ¡pero si después de todo no es más que una piedra!, pero justo de la forma y el tamaño que necesitaba para sostener y dejar abierto el portón del jardín, y evitar que se cierre bruscamente. ¡Palabra que tengo mucha suerte!

Y abriendo el portón, colocó la piedra y se agachó para desatar su chal. Allí había en efecto una piedra, tan quieta e inmóvil como una piedra podía estar, pero de repente hubo una especie de temblor: cuatro patas larguiruchas surguieron por debajo de la piedra, un rabo delgado creció en uno de los extremos y apareció la Vaca Hedley, retozando, mugiendo y riendóse como un escolar travieso. La anciana la siguió con la mirada y estalló en carcajadas.

—¡Oh! Pensar que, después de tantos años, al fin estoy viendo a la Vaca Hedley y no tengo miedo. ¡De verdad que no me he equivocado, hoy estoy de suerte! —y entró en su casa, orgullosa como una reina.

En la misma colección:

1. *Pequeño diccionario de mitología céltica,* Jean Markale.
2. *Pequeño diccionario de William Blake (caracteres simbólicos),* Cristóbal Serra.
3. *Diccionario de las hadas,* K. Briggs.
4. *Pequeño diccionario de mitología egipcia,* Isabelle Franco.
5. *Pequeño diccionario de mitología vasca y pirenaica,* Olivier de Marliave.
6. *Pequeño diccionario de mitología germánica,* Claude Lecouteux.
7. *Diccionario ilustrado de los monstruos. Ángeles, diablos, ogros, dragones, sirenas y otras criaturas del imaginario,* M. Izzi.
8. *Guía de campo de las hadas y demás elfos,* N. Arrowsmith y G. Moorse.
10. *Diccionario del catarismo y las herejías meridionales,* René Nelli.
11. *Diccionario de la sexualidad sagrada,* Rufus C. Camphausen.
13. *Mitología zoológica.* I. *Los animales de la tierra,* A. de Gubernatis.
14. *Mitología zoológica.* II. *Los animales del aire,* A. de Gubernatis.
15. *Mitología zoológica.* III. *Los animales del agua,* A. de Gubernatis.
16. *Mitología de las plantas.* I. *Botánica general,* A. de Gubernatis.
17. *Mitología de las plantas.* II. *Botánica especial,* A. de Gubernatis.
18. *El unicornio.* Odell Shepard

La portada reproduce *El bosque encantado,* de H. Meynell Rheam (1859-1920). La contraportada, *Sueño de una noche de verano,* de F. Danby (1793-1861).

De la mano de Katharine Briggs, una de las mayores autoridades mundiales en la materia, nos adentramos maravillados en el mundo brillante, inquietante e inmensamente poético de las hadas y otros seres mágicos. Un mundo que hunde sus raíces en la noche de los tiempos y que persiste, de una forma u otra, en el imaginario de todos los pueblos.

ISBN 84-7651-873-0

9 788476 518731

ALEJANDRÍA
José J. de Olañeta, Editor